三國志III

パーフェクトデータブック



最終データ永久保存版

勝PCエンジン
1月号増刊

勝メガドライブ
Vol.3 付録1

三國志III

三國志をプレイしていると、どうしても知りたくなるのが各君主と都市データだ。ここではそういった各データを、細かく紹介してあるのだ。ゲームをプレイするときそばにあると、とっても便利だよ。



CONTENTS

33人全君主のデータがすべてわかるッ!!

君主データ集

「三國志Ⅲ」に登場する君主は総勢32人にものぼる。ここではその君主32人のデータを細かく紹介しているのだ。このデータを把握してゲームをすれば、三國志の世界がもっと面白くなること間違いなし!!



↑君主のデータは、ゲームの流れを左右する重要なもの。誰を選ぶかは好みだが、優れた君主を選んだ方がゲームが有利だ。

君主の能力値は千差万別

三國志は、カルト的な人材ゲームともいえるもので、登場する人物のデータが非常に良くできている。同じデータをもった武将なんて、まったく登場しないのだ。そこがこのゲームの最大の魅力なんだけどね。でも、そうなると各武将の細かなデータが知りたくなる、というのが人情っていうもんだ。

そこで、ここはひとつ「かゆいところに手が届く」的な特集として、各君主の能力が詳細に解るデータ集を作ってみた。各君主がゲームスタート時にどれだけの能力をもっているのか？　また、配下武将はどれだけいるのか？　といったデータがすべて解るので、ゲームの攻略にもバッチリ役に立つぞ。

もちろん、三國志の世界観が楽しめるものになっているので、攻略以外にも読んで楽しめるし、いろいろ役に立っちゃう、お得な特集なのだ。



↑君主のデータはすべて違うので、選ぶ君主によってハンデをつけることもできるぞ。

自分に合った君主を見つけよう!

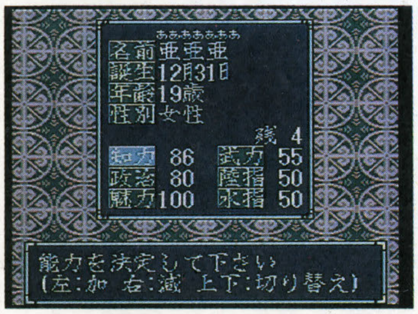
三國志をプレイするとき、初心者が一番犯しやすいミスが君主の選択。こだわりをもって、特定の君主だけでプレイするのは良いことだ。でも、初心者はそういったこだわりを最初は捨てて、データ的に優れた君主でプレイすることが、三國志に馴染む最良の方法だぞ。



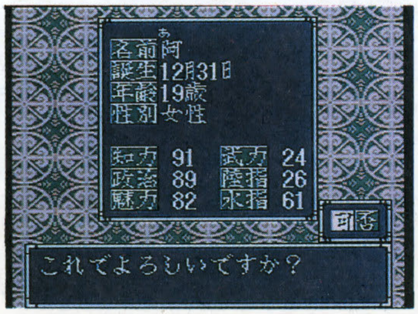
←君主の能力によっては、実行できないコマンドだってあるので気をつけよう。

君主選びの際のポイントは、まず君主そのものの能力値が高いということ。次に肝心なのが、配下武将の数。そして、兵士数、所持金や兵糧といった国力の大きさ。初心者は、なるべく上記の条件に合った君主を選んでプレイすれば、三國志を思う存分楽しめるだろう。上級者はどの君主を選んでも楽しめるけどね。

●自分好みの君主を作るという手もあるぞ



↑新君主を作るときは、君主の能力として大切な、魅力、知力、政治力の3つの数値ができるだけ高くなるように努力しよう。



↑新君主でプレイするなら、配下武将も作っておこう。配下武将は、軍師タイプ、将軍タイプ、文官タイプの3種類をつくっておく。

都市データの初期値もゲームを左右する

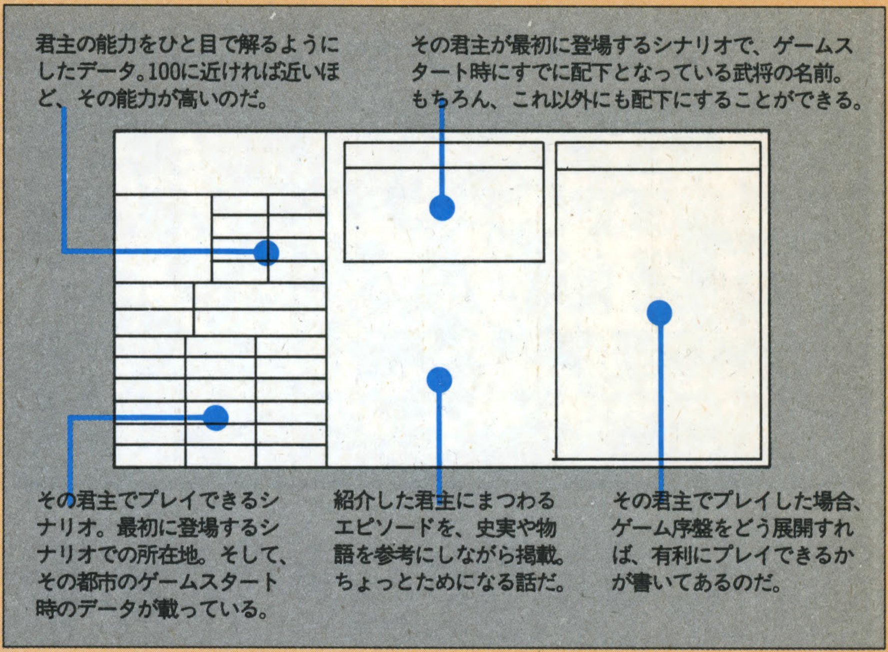
能力の高い君主を選ぶのも大切だが、それと平行して都市のデータというものも、大事な君主選びのポイントとなる。たとえば、シナリオ1の劉備。君主自体の能力も高いし、関羽、張飛といった優れた配下もいるうえに、兵士数もまあまあときている。しかし、劉備のいる第6国・平原は非常に貧弱な国なので、初心者が劉備でプレイするのはものすごく辛い。こういったことからわかるように、君主のいる都市のデータは、君主と同じくらい大切なのだ。



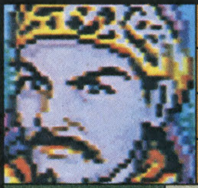
↑都市データの初期値によっては、多少君主の能力が低くても、ゲームが有利に展開することだってある。

データの見かた

ここで紹介しているデータは、各君主が最初に登場したときのデータだ。能力値はもちろん、所在している都市のデータも、すべて最初に登場したときの状態になっているぞ。劉備や曹操などの、多数のシナリオに登場する君主は、当然後半のシナリオになればなるほど、能力値以外のデータが良くなっていく。だから、後半のシナリオをプレイするときは、君主のデータだけを参考にするようにしよう。ちなみに、君主の能力値はアイテムを持っていない状態の物なので、アイテムを持っている君主の場合は、多少数値が違ってくるので注意しよう。



公孫瓚



知力70	陸指67
政治64	水指28
武力71	訓練55
魅力58	士気55

所在地	北平
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
1500	11500	25000
弩	強弩	軍馬
2	2	10
闘艦	蒙衝	走舸
──	──	──

初登場シナリオの配下武将

公孫越、厳綱

●武将エピソード

字は伯珪。若い頃、希代の名戦略家、盧植の元で学び、劉備玄徳とは師兄弟にあたる。董卓討伐の義勇軍に参加したのち、冀州をめぐり袁紹と対峙。いくたびか戦闘を重ねたのち、易京まで逃げ帰り、篭城戦で袁紹に対抗する。しかし、次第に劣性となり、袁紹に追い詰められてしまう。最後は、妻子を自分の手で殺し、自害してしまうのだ。

序盤のゲーム展開

史実では袁紹が最大のネックだったように、ゲーム中で一番の障害となるのが第5国の袁紹だ。そこで、ゲームがスタートしたら、なるべく早く袁紹と同盟を結んでしまおう。とはいっても、袁紹はそれほど信用できないので、同盟を結んだ直後に第3国・代県に移動しよう。こうしておけば、もし袁紹が同盟を破棄してきても、逃げ場があるので多少は安心できるだろう。そのあとで、他国の武将登用を利用し、袁紹のところから忠誠心の低い武将を引き抜いてしまうのだ。あとはその人材を利用して、晋陽を属領国にしよう。

袁紹



知力71	陸指71
政治64	水指71
武力80	訓練75
魅力61	士気40

所在地	南皮
登場シナリオ	1，2，3

金	兵士	米
2800	29900	54000
弩	強弩	軍馬
40	17	30
闘艦	蒙衝	走舸
──	──	──

初登場シナリオの配下武将

郭図、袁熙、張顗、袁尚、袁譚、荀諶、高覧、高幹、陳震、陳琳、審配、文醜、沮授、田豊、焦触、逢紀、麹義、顔良、馬延、張郃

●武将エピソード

字は本初。　政界に大きな影響力をもっていた名門の御曹子。反董卓連合の総大将を努めるほど人望が厚く、優れた人材が彼の元に集った。韓馥を騙すような形で冀州を奪い取り、公孫瓚を討伐したのちは、河北に揺るぎない勢力を伸ばしていった。ただ、優れた人材を使いこなすことができなかったため、それ以上の勢力を伸ばすことはできなかった。

序盤のゲーム展開

ゲームスタート時の国力、人材面では、非常にめぐまれている君主といえよう。これをうまく利用すれば、素速くまわりの弱小国を攻め落とすことができるだろう。史実では、配下武将を生かすことのできなかった袁紹だが、ゲーム中に人材を使うのはプレイヤー。袁紹みたいな馬鹿な人材起用さえしなければ、かなり早い段階で中原の覇者になることが可能だ。ちなみに、戦争を仕掛けるなら、第2国・北平からにしよう。そのあと第1国・襄平も手に入れれば、他国から干渉されない生産国を作ることができるぞ。

劉　備



知力78	陸指60
政治82	水指29
武力68	訓練50
魅力99	士気40

所在地	平原
登場シナリオ	1，2，3，4，5

金	兵士	米
2300	9500	50000
弩	強弩	軍馬
34	15	30
闘艦	蒙衝	走舸
——	——	——

初登場シナリオの配下武将

関羽、張飛

●武将エピソード

字は玄徳。中山靖王劉勝の末裔といわれている。一介の草履売りから、皇帝にまで大出世した乱世の寵児だ。というわりにはかなりの遅咲きで、50歳近くまでは各地の武将の元を転々としていた。いわゆる、大器晩成型の典型ともいえよう。彼が皇帝にまでなれたのは、孔明、関羽、趙雲、張飛といった優れた人材を、見事に使いこなせたおかげだろう。

序盤のゲーム展開

野心を持った袁紹のすぐ近くにいるうえに、平原は地理的にいってあまりよい場所とはいえない。ゲームスタート直後に、袁紹と同盟を結べば生き残る道もあるというものだ。そのあとは地道に国力増強に励み、兵力と武器を蓄えよう。その間に、もし曹操か董卓が第７国・鄴に攻め込んできたら、すぐに曹操、または董卓とも同盟を結んだほうがいいぞ。軍事力が十分に整ったら、第９国・濮陽に攻め込み、そこを地盤にさらに国力を増強させるのだ。袁紹はゲーム序盤のうちは刺激せず、中盤以降に相手をしよう。

韓　馥



知力52	陸指50
政治64	水指22
武力57	訓練40
魅力54	士気20

所在地	鄴
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2200	10000	45000
弩	強弩	軍馬
31	14	30
闘艦	蒙衝	走舸
——	——	——

初登場シナリオの配下武将

辛評、潘鳳
関純、耿武

●武将エピソード

字は文節。反董卓連合に参加した諸侯のひとり。当時、勃海にいた袁紹と共に、冀州の劉虞を皇帝に立てようとするなど、野心にあふれた行動を取ったりもする。しかし、公孫瓚にその身を狙われ始めると、保身のため袁紹に冀州をあっさりと明け渡してしまう。こういったことからみても、あまり権力には執着していなかったのかもしれない。

序盤のゲーム展開

国の回りを列強が取り囲んでいるので、常に警戒を解くことのできない国だ。とくに、袁紹、董卓には気をつけよう。心配なら、とりあえず董卓、袁紹の両国と同盟を結び、相手の出方を伺うというのも手だ。そして、その間に国力を増強させ、袁紹、董卓の影響のない、濮陽、晋陽あたりから領土を拡大していこう。兵力が多く、袁紹と同盟を結んでいるなら、とりあえず平原に攻め込んでみるのも手だ。袁紹が軍事援助をしてくれるなら、十分に勝ち目があるぞ。平原を落とせば、北海侵攻の足掛りになるだろう。

曹　操



知力98	陸指93
政治90	水指59
武力89	訓練60
魅力98	士気40

所在地	陳留
登場シナリオ	1，2，3，4

金	兵士	米
3000	23500	45000
弩	強弩	軍馬
45	21	40
闘艦	蒙衝	走舸
——	——	——

初登場シナリオの配下武将

劉延、曹純、曹仁、曹洪、曹昻、李典、陳宮、夏侯惇、夏侯淵、楽進

●武将エピソード

字は孟徳。三國志中最大の英雄。政治家としても、軍指揮官としても優秀なうえ、当代きっての文人でもあった。さすが「治政の能臣、乱世の奸雄」と評されるだけのことはある。また、曹操は病的なほどの人材コレクターとしても有名で、優れた人材を見ると、すぐに自分の幕下にしたがった。とくに、敵側の人間を取り込むのが巧みだったと伝えられている。

序盤のゲーム展開

陳留に隣接した第19国・許昌は魅力的だが、そこを属領にするなら、まずは董卓と同盟を結ぶこと。そうしないと、あっという間に董卓軍が攻め込んできて、奪い取られてしまうのだ。それ以外の陳留に隣接した弱小国を攻め込むときも同じ。弱小国だからといってホイホイ領土を拡大すると、そのまわりの列強に反撃を喰らうのだ。そうならないためにも、第７国に攻め込むときは袁紹。第９国、第20国に攻め込むときは陶謙。といった具合に、攻め込む国の回りの列強と、同盟を結ぶのを忘れないようにしよう。

陶謙



知力57	陸指42
政治64	水指21
武力53	訓練45
魅力75	士気30

所在地	徐州
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2100	10500	34000
弩	強弩	軍馬
31	14	30
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

車冑、糜芳、孫乾、陳登、糜竺、張闓、陳珪

●武将エピソード

字は恭祖。部下が曹操の父を殺したことから、曹操に執拗に攻め立てられるが、劉備、孔融の加勢で窮地を脱する。そのあとすぐに病没してしまうが、死ぬ間際に徐州を劉備に譲り渡す。劉備が世に出るきっかけを作った武将でもある。史実では、道義に背く感情的な政治を行ったため、配下や周りの者からかなりの反感を買っていたようだ。

序盤のゲーム展開

下邳、徐州と最初からふたつも国をもっているので、わりと楽にゲームをスタートできる。しかし、そこから領土を拡大するとなると、そうすんなりとはいかないだろう。南には孫堅が勢力を伸ばしているし、北は北で、曹操、劉備、袁紹、といった武将がいるので、領土拡大はかなり苦労するはず。最良の方法は、劉備あたりと同盟を結び、共同作戦で曹操を早めに倒してしまうことだ。曹操がいったん勢力を広げ始めると手がつけられないので、最初の2年ぐらいでケリをつけよう。

董卓



知力54	陸指78
政治46	水指19
武力89	訓練65
魅力42	士気40

所在地	洛陽
登場シナリオ	1

金	兵士	米
4500	24700	62000
弩	強弩	軍馬
50	25	50
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

張済、黄琬、郭汜、張繍、朱儁、李傕、鐘繇、胡赤児、楊彪、李儒、王允、胡車児、賈詡、董承、李粛、牛輔、胡才、胡軫、董旻、趙岑、呂布、樊稠、伍瓊、蔡邕、華雄、徐栄、皇甫嵩、韓暹、荀爽、董璜、李楽

●武将エピソード

字は仲穎。宦官抹殺の助力要請に応じ上洛。混乱の中、軍事力を背景に実権を握り、漢王朝の権力を思うままに利用した。このことから、三國時代希有の悪役にされてしまったが、実際は武芸に秀で、仲間と睦み、部下を愛する、挟気溢れる君主だったという。袁紹が反董卓連合を率いて洛陽に迫ると、長安遷都を強行するが、王允の策略で呂布に暗殺される。

序盤のゲーム展開

国力、兵力、人材、領土と、どれをとっても優れているのが董卓だ。戦略などを立てなくても、力任せでプレイできるぞ。もし、知性的に戦略を立ててプレイするなら、早い段階で許昌を属領にし、曹操が勢力を伸ばすのを牽制しよう。と同時に、第22国・宛にいる袁術を警戒して、他の属領にいる兵力を半分ほど洛陽にまわすのだ。そして、常に密偵に宛の様子を探らせ、少しでも洛陽より兵力が劣るようなら、速攻で戦争を仕掛けろ。不安の種はできるだけ早く摘んでしまおう。もちろん、袁術を捕らえたら首をはねてしまえ。

孔融



知力83	陸指67
政治76	水指63
武力58	訓練45
魅力64	士気20

所在地	北海
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
2700	8000	27000
弩	強弩	軍馬
20	10	15
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

武安国

●武将エピソード

字は文挙。孔子二十代目の子孫。幼い頃から類いまれな機知にめぐまれ、若くして天下の名士となった。乱世にあって独立独歩を保とうした孔融。だが、博識ではあっても、政治的才覚に欠けていたため戦乱に巻き込まれ、北海太守の座を袁譚に追われ家族も部下も失ってしまう。そののち曹操の幕下に加わるが、奔放な言動が災いして曹操に抹殺される。

序盤のゲーム展開

北には陶謙がいるし、南は南で大勢力の袁紹がいるので、領土を拡大するのが難しい。それでも孔融でプレイしたいというのなら、放浪をして都市替えするのもひとつの手だ。そんな消極的な方法は取りたくないというなら、まずは袁紹と同盟を結ぼう。そして、2年くらいは兵力増強に力を入れ、軍備が整ったところで全兵力で平原に打って出るのだ。うまく平原を落とすことができたら、北海には未練を残さず、拠点をそっくり平原に移してしまおう。あとはそこで袁紹を警戒しながら国力を蓄えるのだ。

喬瑁



知力58	陸指59
政治42	水指26
武力62	訓練40
魅力32	士気25

所在地	濮陽
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2800	7500	37000
弩	強弩	軍馬
31	14	35
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

●武将エピソード

字は元偉。後漢の大尉、喬玄の子で、えん州東部の大守である。曹操の打倒董卓の檄に応じて反董卓連合に参加した諸候のひとり。そののち、前々から仲の悪かった劉岱に兵糧借了の申し入れを受けるが、それを断ってしまう。それを怒った劉岱は、喬瑁を執拗に攻め、それによって喬瑁は殺される。ちなみに、絶世の美女として有名な二喬は、この喬瑁の妹にあたる。父喬玄は、曹操を天下の英雄と見て、妻子の身を委ねようとしていた。しかし、呉の周瑜に敗れてしまい、捕虜となった娘の二喬は、大喬が孫策、小喬が周瑜と、それぞれの妻にされた。

序盤のゲーム展開

この武将でプレイするときの最大のネックは、配下武将がひとりもいないということだろう。その問題を解消する方法はただひとつ。ゲームがスタートしたら、軍備増強だけに力を入れ、全勢力を持って第7国・劇に戦争を仕掛けるのだ。もちろんこれは、一か八かの賭なので、戦争を仕掛ける前に必ずセーブをしておこう。いざ戦争を仕掛けてみたら、相手の方が兵士数が多かったなんてこともあるからね。もし、勝ち目がないと思ったら、リセットを押してまた軍備増強に精を出そう。

孔伷



知力59	陸指60
政治47	水指22
武力70	訓練35
魅力41	士気35

所在地	譙
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2300	10000	40000
弩	強弩	軍馬
12	15	15
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

●武将エピソード

字は公緒。曹操が飛ばした打倒董卓の檄に応じて集まった、十七諸侯のひとり。董卓討伐義勇軍の第八鎮となって洛陽に進軍した。清談、高論に才能を発揮。その論談の見事さは「枯れ木に花を咲かせ、生木を枯れさせるほど」とまで評された。つまり、人物批評や高尚な議論が大の得意だったのだ。しかし、議論が得意だからといって、政治や軍の指揮が得意とは限らない。机上の理論や人物批評で、人が動くはずがないのだ。孔伷の場合は特にそうで、口は達者だが軍の指揮官としての能力は皆無だったといわれる。人の上に立って指揮をすることができないのでは、君主として人材を使いこなすなんてのは夢のまた夢といえよう。

序盤のゲーム展開

孔伷も喬瑁と同じで、配下がいないということがネックになっている。戦略としては、やはり喬瑁と同じで、ゲームスタート直後は1年くらいは軍備増強だけに力を入れる。そして、第21国・汝南に移動していったんセーブをしよう。そのあと、すぐに第32国・寿春に戦争を仕掛けるのだ。もちろん、この戦略も一か八かの賭けなので、成功率はかなり低い。実際に寿春に戦争を仕掛けてみて、もし相手の兵力が自分よりも上だった場合は、すぐにリセットを押してもう一度、兵力を蓄え直してから寿春に戦争を仕掛けよう。

劉繇



知力41	陸指18
政治53	水指 6
武力20	訓練35
魅力22	士気40

所在地	寿春
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
2300	10500	33000
弩	強弩	軍馬
28	13	20
闘艦	蒙衝	走舸
—	2	5

張英、樊能、
于麋、太史慈、
陳横、陳武

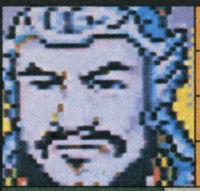
●武将エピソード

字は政礼。刺使だった劉岱の弟で、揚州の刺使として、同郷の太史慈を配下としていた。賊に捕らえられた従父を救い出したことによって名を上げ、下邑の長に任じられる。のちに、南下を企て兵を進軍させるが、孫策の反撃を受けてしまう。その際、太史慈を重要できずに大敗を喫し、荊州の劉表を頼っておちのびていった。

序盤のゲーム展開

隣接した空白地の第21国・汝南は魅力的だが、人材が乏しいので、無理にそこを属領にするのは、賢い戦略とはいえない。それよりは、太史慈の兵力、軍備力を充実させ、積極的に第18国・徐州か第17国・下邳へ戦争を仕掛けよう。戦争に勝って敵の武将を配下にできれば、その後の戦略が楽になるぞ。そのあとでだったら、第21国・汝南に配下を移動させ、属領を拡大してもかまわないだろう。そこまでスムーズに進めることができればあとは楽。残った第34国の厳白虎は、それほど怖くないので、簡単に征服できるだろう。

厳白虎



知力52	陸指69
政治47	水指28
武力74	訓練30
魅力59	士気35

所在地	呉
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
1900	10600	35000
弩	強弩	軍馬
40	17	15
闘艦	蒙衝	走舸
—	2	4

初登場シナリオの配下武将

厳興

●武将エピソード

もともとは、呉の所々で暴れ回った群盗の頭目。１万余人の兵力を率いて「東呉の徳王」と名乗り呉都を支配していた。しかし、勢力を伸ばし始めた「小覇王」孫策に恐れを抱き、和睦申し込みの使者を送り込むが逆に殺されてしまう。そののち、厳白虎は会稽に落ちのび、王朗と手を組んで孫策に抵抗するが惨敗。余抗に逃げるが、配下の董襲に殺されてしまう。

序盤のゲーム展開

領土を拡大するには、北にいる劉繇を倒さなければならない。しかし、劉繇はそう簡単に落とすことはできないはず。それよりはまず軍備を整え、第35国の会稽から攻め落とすのだ。ここを落とせば、他国の干渉を受けない生産国にできるので、軍備力が一気に増大できるぞ。兵力、武器が充実してきたら、あとは戦争をするだけだ。まず手始めに第33国・建業を落とし、そこへ全兵力を移動させよう。そして、そこを地盤にして北方へと勢力を拡大させるのだ。呉と会稽は、その生産国としてせっせと利益をあげさせよう。

王　朗



知力60	陸指43
政治62	水指11
武力46	訓練30
魅力62	士気40

所在地	会稽
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
2000	9100	30000
弩	強弩	軍馬
28	13	10
闘艦	蒙衝	走舸
—	1	3

初登場シナリオの配下武将

周昕、虞翻

●武将エピソード

字は景興。初め陶謙に仕えていたが、のちに会稽郡の大守となる。孫策の長江侵攻に厳白虎と手を組み迎え撃ったが敗れてしまい、海上で孫策軍に捕らえられてしまう。そのうち、曹操の招きに応じて幕下に加わり、裁きが公平であるとして称えられた。曹操の死後は曹丕、曹叡に仕え、献帝に譲位を迫り曹丕を皇帝にするなど、魏のために尽力を尽くした。

序盤のゲーム展開

第33国の呉がフタをするような形で、北方侵攻のための道を塞いでいるので、領土を拡大するのが非常に困難。だからといって、自国よりも軍事力の大きな呉に戦争を仕掛けるのは自殺行為だ。それよりは、第33国・寿春にいる劉繇と同盟を結び、共同作戦で呉の厳白虎を挟み討ちにした方がいいだろう。その作戦が成功したら、拠点を呉に移し、会稽は生産国にしてしまうといいだろう。あとはしばらく大人しくして国力を蓄え、対劉繇戦に備えるのだ。軍備が整ったら、劉繇との同盟を破棄して、北に向かって侵攻しよう。

袁　術



知力67	陸指71
政治61	水指63
武力79	訓練50
魅力53	士気40

所在地	宛
登場シナリオ	1，2

金	兵士	米
3500	18900	52000
弩	強弩	軍馬
42	19	40
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

韓胤、張勳、袁胤、李豊、陳蘭、雷薄、楽就、橋蕤、梁剛、紀霊

●武将エピソード

字は公路。袁紹の異母弟。准南に一大勢力を築き暴政の限りを尽くす。また、孫策が兵を借りにきたとき、その質として置いていった玉璽を自分の物にして皇帝の名をかたり、したい放題の悪政を繰り返す。だが、曹操の大軍の前にあえなく敗走。玉璽を袁紹に渡し、皇帝の座を譲るという条件で助けを求めるが、その途中であっけなく病死してしまう。

序盤のゲーム展開

袁術が所在する宛は、ちょうどマップの真ん中に位置するので、地理的条件はあまり良いとはいえないだろう。こう隣接国が多くては、他国の干渉を受けやすく、自然と戦争が多くなって、国力が疲弊してしまうからだ。そうならないためにも、董卓討伐は素速く終わらせたいもの。そのためにも曹操とはなるべく早く同盟を結び、董卓に攻め込むときに軍事援助をしてもらうようにするのだ。曹操の力が借りられるようになったら、許昌、洛陽の順で、できるだけ早く戦争を仕掛けて、攻め落とせるように努力しよう。

劉表



知力65	陸指70
政治74	水指25
武力67	訓練40
魅力69	士気15

所在地	襄陽
登場シナリオ	1，2，3

金	兵士	米
2600	14700	53000
弩	強弩	軍馬
40	17	50
闘艦	蒙衝	走舸
──	5	10

初登場シナリオの配下武将

劉磐、宋忠、呂公、文聘、蒯越、蒯良、霍峻、韓嵩、黄祖、陳生、蔡瑁、鄧義、劉先、蔡勲

●武将エピソード

字は景升。後漢末の大乱の渦中に、景州一帯において勢力基盤を築き上げる。袁紹の要請に応じて孫堅と戦い、一度は劣勢に追い込まれるが、蒯良の進言による策で孫堅を戦死させる。以後、荊州に地盤を固め、流亡の劉備をかくまったりもしている。しかし、堅固たる勢力を築き上げた劉表だが、曹操軍の南下の直前に、劉琦を劉備に託して死んでしまう。

序盤のゲーム展開

ゲームスタート直後の第24国・襄陽のまわりは、空白地だらけだ。それらの空白地をいかに早くものにできるかが、劉表でプレイするときのポイントとなる。運良く、ゲームスタート直後は配下武将の数が多いので、それほど苦労せずに領土を拡大できるだろう。ただし、このとき注意したいのが、第29国・長沙にいる孫堅だ。孫堅も同じ様な立場にいるので、空白地の取り合いは競争になること間違いなし。孫堅よりもいかに多くの空白地を押さえられるかが、ゲームのキーポイントとなるぞ。

孫堅



知力84	陸指81
政治72	水指90
武力90	訓練80
魅力87	士気40

所在地	長沙
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2700	17200	60000
弩	強弩	軍馬
45	21	40
闘艦	蒙衝	走舸
──	5	10

初登場シナリオの配下武将

孫静、黄蓋、韓当、朱治、程普、祖茂、恒楷、闞沢

●武将エピソード

字は文台。「孫子の兵法書」を作り上げた、希代の名兵法家孫武の子孫を自称している。勇猛で剛毅な性格の持ち主。後漢に対し忠誠を貫いた人物で、その人柄は人々の称賛の的だった。反董卓連合に参加し、戦いをすれば連戦連勝の大活躍。しかし、袁術の背任行為により、秤量を断たれて敗退。のちに袁術の策略にかかり、劉表と戦い戦死してしまう。

序盤のゲーム展開

孫堅のまわりにも、劉表同様、空白地が多い。つまり、劉表との空白地の争奪戦に勝つ事が、ゲームの展開を大きく左右する事になるのだ。いわば、ゲームのキーポイントというものが、空白地の争奪戦というわけだ。空白地の争奪戦に勝つコツは、長沙よりも南にある空白地を、とりあえず無視しておくということだ。そこは、どうせ孫堅以外の君主には勢力を伸ばせないところなので、一番最後に回しても何の問題もない。それよりは、劉表が勢力を伸ばしそうな北側の地から押さえていくのが、最良の方法といえるだろう。

劉焉



知力72	陸指38
政治83	水指19
武力43	訓練35
魅力86	士気40

所在地	成都
登場シナリオ	1

金	兵士	米
2300	13000	41000
弩	強弩	軍馬
34	15	40
闘艦	蒙衝	走舸
──	──	──

初登場シナリオの配下武将

揚懐、高沛、鄒靖、厳顔

●武将エピソード

字は君朗。幽州が黄巾賊の脅威にさらされたときに義勇兵を募集し、劉備を義理の甥として黄巾賊討伐に向かわせた。劉備が世に出るきっかけを作った人でもある。宦官抹殺後の中元の動乱を尻目に、益州で着実に勢力を拡大し、一大勢力を築き上げた。その方法も善政を行い人心を摑むというもので、政治力に関してはかなり高い能力をもった人物と思われる。

序盤のゲーム展開

人材面では多少苦労させられるが、回りに列強がいないので、比較的楽に領土を拡大する事ができるだろう。とりあえず、拠点の第41国・成都で国力を蓄え、武将捜索でできるだけ多くの人材を補充する。そして、配下が増えたら、雲南、建寧を完全な生産国にして、北方の下弁、天水方面に勢力を拡大していこう。このとき注意するのが、劉表、袁術。このふたりとはなるべくなら国力が増大するまで接触を避け、できるだけ刺激しないようにしよう。ゲーム序盤で衝突すると、負けないにしても兵力に影響がでてしまうのだ。

馬騰



知力53	陸指89
政治49	水指50
武力94	訓練55
魅力88	士気40

所在地	西涼
登場シナリオ	1，2，3，4

金	兵士	米
1700	12500	29500
弩	強弩	軍馬
20	10	100
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

揚秋、馬玩、梁興、成宜、侯選、程銀

●武将エピソード

字は寿成。賢明で信義に厚い武将で、打倒董卓の檄に立ち上がった諸候のひとり。朝廷から征西将軍に任命され、長安を占拠した李傕を攻めるが、食料不足のためやむなく敗退。そののち、入朝して衛尉となるが、息子の馬超が漢中の韓遂ら諸将と反曹操連合を結成したため、馬休、馬鉄と共に連座して、曹操に謀殺されてしまう。

序盤のゲーム展開

ゲームスタート直後、速攻で天水を属領にしてしまおう。そのあと拠点を西涼から天水に移し、西涼は生産国にするのだ。あとは西涼からの物資輸送を頼りに、天水で軍事力の増強に力を入れよう。そして、劉焉、董卓の侵攻に備えるのだ。もし、相手がなかなか侵攻してこなければ、逆にこちらから第14国・安定、第38国・漢中、第39国・下弁に配下を移動させ、そこを属領にしてしまおう。そこまで領土を拡大でれば、董卓、劉焉に十分対抗できるだけの勢力を蓄えることができるぞ。

孫策



知力85	陸指82
政治74	水指96
武力91	訓練65
魅力89	士気50

所在地	廬江
登場シナリオ	2

金	兵士	米
2700	12700	39000
弩	強弩	軍馬
40	20	15
闘艦	蒙衝	走舸
—	2	4

初登場シナリオの配下武将

孫静、韓当、黄蓋、呂蒙、周瑜、潘璋、顧雍、恒楷、程普、朱治、宋謙、李異

●武将エピソード

字は伯符。性格は闊達自在で人の意見を良く容れ、適材適所に人材を配置した。そのため、孫策の元には、多くの優秀な人材が集ったという。父の形見の玉璽を抵当に袁術から兵を借り旗揚げしたあとは、周瑜らと共に江東一帯を制覇して「小覇王」の異名をとった。しかし、わずか26歳という若さで、父同様に暗殺され６年間の快進撃もそこで止ってしまう。

序盤のゲーム展開

ゲームスタート直後に第37国・柴桑を押さえ、勢力拡大のための地盤を固めよう。とくに、軍備力の増強に力を入れ、序盤のうちに劉表に対抗できるだけの兵力を蓄えるのだ。それが済んだら、第29国・長沙、第30国・桂陽と勢力を拡大していき、対劉表戦に備えて兵士の訓練、戦争準備をこまめにやろう。それが終わらないうちに劉表と戦争をすると、勝ったとしても兵力の損害が馬鹿にならないので、あまり賢い戦略とはいえない。ぼろぼろになったところを、劉焉、または袁術に攻め込まれて泣きを見るぞ。

呂布



知力21	陸指80
政治13	水指79
武力100	訓練40
魅力12	士気50

所在地	濮陽
登場シナリオ	2

金	兵士	米
2000	19400	37000
弩	強弩	軍馬
33	17	34
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

張遼、劉岱、陳宮、李封、王楷、王匡、高順、曹性、薛蘭、魏続、郝萌、侯成、臧覇、宋憲

●武将エピソード

字は奉先。弓術と馬術に優れ、方天画戟を振るえば天下無双の闘将として名を馳た生粋の武人。何進の宦官抹殺計画に加担したのち、董卓の養子になり護身役を務める。しかし、短気で粗暴な董卓の気性を嫌い、董卓配下の王允と手を組み董卓を暗殺してしまう。その後は、袁紹、劉備と次々と身を寄せ、疑心と裏切りの果てに曹操軍に敗れ処刑される。

序盤のゲーム展開

ゲームスタート直後の自国の回りは、袁紹、劉備、曹操と列強に取り囲まれているので、勢力の拡大はそのままでは絶対に無理だ。できるだけ早い段階で、袁紹、曹操と同盟を結び、第18国・徐州の劉備に対して警戒を強めよう。そして、劉備の様子を常に密偵で探りを入れ、兵力が上回ったら、戦争を仕掛けるのだ。袁紹、曹操の後立てがあれば、第18国・徐州を征服したあと、そこに兵力を集中できるので、しばらくの間は後を気にせずゲームを進められるはず。国力が整ったら、次は下邳、寿春へと侵攻しよう。

張魯



知力80	陸指73
政治69	水指70
武力72	訓練32
魅力89	士気30

所在地	漢中
登場シナリオ	2，3，4

金	兵士	米
2100	10900	30000
弩	強弩	軍馬
25	13	5
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

閻圃

●武将エピソード

字は公祺。祖父、父の跡を継ぎ、道術の道を極め五斗米道の教祖となる。初め劉焉から漢中を任せられるが、張魯が服属しないと言う理由から、劉璋に家族を殺されてしまう。それを怒った張魯は、漢中に立てこもり、祭政一致で漢中の地を30年にも渡り支配する。その後、曹操の説得により降伏させられ、その幕下に手厚く迎えられた。

序盤のゲーム展開

隣接国に空白地が多いので、ぜひ早い段階で領土を広げたいものだが、配下がたったひとりでは、それは到底無理というものだ。まずは袁術あたりと同盟を結び、そのあと兵力の拡大に精を出し、全兵力をもって劉璋の最前線へ斬り込む。そして、敵の武将を配下に登用し、次に馬騰、李傕といった弱小国を、相手の兵力がまだ低いうちに、一気に叩いてしまうのだ。回りに敵ばかりつくってしまう戦略だが、張魯が勢力を拡大するとなると、この方法以外にない。

李傕



知力42	陸指49
政治40	水指20
武力63	訓練60
魅力26	士気55

所在地	長安
登場シナリオ	2

金	兵士	米
40	15400	30000
弩	強弩	軍馬
40	15	30
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

李別、郭汜、揚琦、朱儁、揚奉、揚彪、揚密、鐘繇、董承、賈詡、李暹、張済、左霊

●武将エピソード

董卓の配下。董卓が暗殺されたあと王允を討つため長安に攻め込み、都の人々を老若男女に関係なく虐殺。董卓暗殺に関係した人間をすべて処刑したのち、王允の屍を市中に晒ものにした。その後、献帝を擁して都の実権を握る。しかし、同僚の郭汜と勢力争いをしている間に献帝に逃げられ、曹操軍を前にして敗走。最後は曹操に捕らえられて処刑される。

序盤のゲーム展開

ゲームが始ったら、まず身の安全を確保するために、曹操と同盟を結ぼう。同盟が成立すれば、東側からの進撃はほとんど未然に防げるはずだ。そのあとは速攻で第14国・安定、第15国・天水の空白地を押さえてしまい、馬騰の南下を完全に防いでしまおう。そして、じっくりと軍備を調え、兵士数、武器が揃ったところで、一気に第16国・西涼の馬騰に戦争を仕掛けろ。敵は逃げる事もできず、勝てば相手の配下武将をほとんどそっくり手に入れる事ができるぞ。そこまでいったら、今度は南下して張魯、劉璋を相手に戦おう。

劉璋



知力51	陸指47
政治63	水指21
武力52	訓練35
魅力82	士気42

所在地	成都
登場シナリオ	2，3，4

金	兵士	米
2800	13200	43000
弩	強弩	軍馬
35	15	40
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

揚懐、高沛、張松、李恢、馬漢、鄧賢、鄒靖、費詩、鄭度、厳顔、呉蘭、呉懿、黄権、張任、董和、劉璝、冷苞、雷銅

●武将エピソード

字は季玉。父劉焉のあとを継ぎ益州の牧となるが、張魯の親族を殺したため、長年に渡り張魯と戦うはめになる。その後、曹操の荊州平定を脅威に感じ、使者を何度か派遣するが受入れられず、劉備に軍備援助を要請するが、逆にクーデターを起こされ、益州を乗っ取られてしまう。無能の君主として名が高いが、劉備に降伏したことは高く評価されている。

序盤のゲーム展開

劉璋の回りは空白地が非常に多い。これをいかに素速く手に入れるかが、勝利のポイントだ。配下武将の数も多いので、他の君主がもたもたしている間に速攻で自分の領土にしてしまおう。とりあえずは第42国・永安、第28国・武陵、第31国・零陵、第46国・南海の４つの空白地がおすすめ。ゲームがスタートしたらすぐに兵力をかき集め、それぞれの空白地に移動しよう。今までの属領は、そうする事によって他国の干渉を受けなくなる。そこをあまり優秀でない武将に任せ、生産国にするとあとあとの展開が楽になるぞ。

孫　権



知力87	陸指80	政治71	水指95
武力86	訓練35	魅力98	士気59

所在地	建業
登場シナリオ	3，4，5，6

金	兵士	米
2800	22900	47000
弩	強弩	軍馬
45	23	28
闘艦	蒙衝	走舸
3	8	14

初登場シナリオの配下武将

史蹟、虞翻、呉景、周瑜、張昭、呂蒙、程普、蒋欽、董襲、韓当、黄蓋、諸葛謹、張紘、宋謙、朱恒、程普、孫静、李異、丁奉、孫韶、周泰、潘璋、馬忠、閻沢、譚雄、凌操、魯粛、朱治、呂範、顧雍、朱然、陸績

序盤のゲーム展開

ゲームスタート時の配下武将が多いので、人材を生かし、建業南部に広がる空白地を速攻で自分の領土にしてしまおう。このとき、兵力はあまり動かさない事。他国の君主と隣接した国の兵力を少なくしてしまうと、せっかくの属領を敵に取られてしまうぞ。

●武将エピソード

字は仲謀。孫堅の次男である。兄の孫策の死後、江東の覇王となり、スムーズに帝位につく。兄に劣らず人材起用がうまく、周りには優れた人材が多かった。また、外交手腕に優れていた。

金　旋



知力27	陸指40	政治25	水指13
武力52	訓練30	魅力30	士気60

所在地	武陵
登場シナリオ	4

金	兵士	米
2300	7000	32000
弩	強弩	軍馬
20	8	18
闘艦	蒙衝	走舸
―	3	4

初登場シナリオの配下武将

鞏志

●武将エピソード

字は元機。荊州何部の武陵郡の大守。劉備軍の猛将張飛が攻めてくると、従事の鞏志が止めるのも聞かずに、張飛の軍の前に立ちはだかる。しかし、張飛の一喝に肝を潰し、あわてて城の中に逃げ帰ってしまう。ところが、城内にはすでに心変わりをした鞏志が待ち受けていて、舞い戻ってきた金旋に弓を射かけ、そのあと金旋の首をはねてしまう。

序盤のゲーム展開

金旋の所在地、武陵のまわりは列強がひしめいている。もし、金旋でプレイするならそのことを頭に入れ、ゲームスタート直後、できるだけ多くの君主と同盟を結ぼう。少なくとも、劉璋、劉度、趙範、韓玄、劉備、曹操、馬騰、といったところと同盟を結ぶ必要があるだろう。うまく同盟が結べたら、あとは空白地の第25国・上庸を属領にして、そこでしばらく国力を蓄えよう。戦争を仕掛けるのは、かなり後半になってから。他国間の戦争を傍観して、兵力の衰えた国だけを狙って攻撃しよう。

趙　範



知力54	陸指49	政治58	水指19
武力52	訓練38	魅力40	士気35

所在地	桂陽
登場シナリオ	4

金	兵士	米
2500	10600	38000
弩	強弩	軍馬
22	12	20
闘艦	蒙衝	走舸
―	―	―

陳応、鮑隆

●武将エピソード

桂陽の大守。劉備配下の趙雲に攻め込まれ、勝ち目がないと見ると開城して、趙雲を城に受け入れる。そのあと、趙雲に降伏して、義兄弟の契りを結ぶ。しかし、寡婦であった兄嫁を趙雲に与えようとしたため、趙雲を激怒させてしまう。それならばと、今度は趙雲を暗殺しようと部下と画策するが失敗。劉備に許されたため、なんとか大守の地位は守った。

序盤のゲーム展開

人材が少ないので、それを補うためにも、軍備増強をメインに国力を蓄え、速攻で第31国・零陵に攻め込もう。もちろんこれは捨身の攻撃なので、今までの拠点の桂陽は捨てる気持ちで、全勢力をもって攻撃しよう。戦争に勝ったら、敵国の武将が配下になり、人材もそこそこになるはず。あとは、そこでしばらく国力を蓄え、軍備増強に精を出す。そして、兵力が整ったら、今度は第29国・長沙、第27国・江陵といった順に、次々と侵攻する。このとき、劉備、孫権といった国と同盟を結んでおけば、侵攻もスムーズにいくだろう。

劉　度



知力55	陸指48		
政治63	水指23		
武力53	訓練58		
魅力63	士気55		

所在地	零陵	
登場シナリオ	4	
金	兵士	米
2200	8800	35000
弩	強弩	軍馬
25	12	20
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

劉賢、劉延、邢道栄

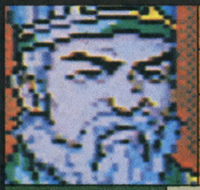
●武将エピソード

零陵の大守。劉備軍が攻めてくると、息子の劉賢の勧めにのって、邢道栄に応戦させるが、惨敗を喫する。だが、それに懲りない息子の劉賢は、邢道栄と共に夜襲をかけ、諸葛亮の陣営を狙うがまたしても失敗。結局、恐れをなした劉賢は劉度に降伏を勧める。劉度もそれを聞き容れ降伏した。その後、諸葛亮の取り計らいで、大守の座にとどまった。

序盤のゲーム展開

まず最初にする事は、劉備、孫堅と同盟を結ぶ事。これは、趙範攻略に対しての保健だ。うまく同盟が結べたら、いよいよ趙範攻略の開始。まず、空白地の第46国・南海を押さえ、そこを地盤に兵力を蓄える。そして、軍備が整ったところで、一気に第30国・桂陽に攻め込むのだ。当然、趙範の反撃を喰らうはずだが、劉備、孫堅と同盟を結んでいれば、趙範の反撃など恐るるに足らず。逆に、軍事援助をしてもらい、趙範との小競り合いに一気に片をづけ、さらに領土を拡大させるのだ。

韓　玄



知力35	陸指46
政治28	水指17
武力57	訓練80
魅力10	士気45

所在地	長沙	
登場シナリオ	4	
金	兵士	米
2600	13600	40000
弩	強弩	軍馬
48	26	40
闘艦	蒙衝	走舸
—	5	10

初登場シナリオの配下武将

黄忠、陳式、魏延

●武将エピソード

長沙の大守。短気で、非常に猜疑心の強い男。劉備が荆州南部を平定しようと軍を上げ攻め込んできたとき、韓玄配下だった黄忠は関羽と一騎討ちをした。ふたりは武士道にのっとりフェアな戦いをしたのだが、なかなか決着がつかないため、黄忠が裏切ったと思い、黄忠を処刑しようとする。しかし、逆にその行動を見かねた魏延に斬り殺されてしまう。

序盤のゲーム展開

趙範、劉度といった同レベルの君主と隣接しているので、それらの君主をいかに素速く排除できるかが、戦略的にいっても非常に重要になってくる。とはいっても、劉備、孫権と同盟を結び、軍事援助をしてもらう事ができれば、劉度、趙範などといった弱小国など問題外だ。速攻で、ふたつの国を攻め落とし、今度は劉備、孫権の両国に対して警戒を強めよう。どうせいつかは相手の方から同盟破棄をしてきて、戦争するはめになる。そうなる前に両国と同じくらいの軍事力がもてるように、軍備増強をメインに国力を蓄えろ。

曹　丕



知力65	陸指65
政治73	水指25
武力68	訓練45
魅力70	士気50

所在地	許昌	
登場シナリオ	5	
金	兵士	米
3200	20200	59000
弩	強弩	軍馬
57	43	24
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

公孫度、公孫恭、公孫康、柳甫、卑衍、倫直、楊祚、賈範、張魯、王忠、辛毘、孫礼、劉先、郝昭、傅幹、張繍、張燕、韓猛、張顗、辛明、荀諶、徐庶、閻圃、呂威、審栄、蘇由、張郃、華歆、李孚、司馬懿、于禁、呂常、王修、董昭、薛悌、陳矯、満寵、孫観、呉敦、王楷、尹礼、臧覇、劉岱、劉曄、李典、呉質、呂建、呂虔、程武、和洽、杜襲、路昭、夏侯惇、司馬朗、賈詡、王匡、劉延、鍾繇、王昌、曹植、尚弘、胡車児、賈逵、曹真、曹休、楊秋、郭奕、侯選、左霊、楊密、楊琦、王双、伍習、曹洪、侯成、孟達、朱霊、姜叙、朱讃、趙昂、趙衢、楊阜、尹奉、梁寛、郭淮、夏侯楙、夏侯和、王則、張虎、曹仁、牛金、許褚、毛玠、夏侯覇、陳紀、雷薄、徐晃、夏侯恵、傅巽、夏侯威、申耽、宋忠、申儀、陳羣

序盤のゲーム展開

曹操の築いた地盤をそのまま受け継いでいるので、領土、人材、軍事力はかなりのもの。その国力を最大限に生かすのが、勝利への鍵となるぞ。他国の干渉を受けない国は、兵士を置いてても無意味なので、できるだけ早く、他国と隣接した属領にすべて投入しよう。

●武将エピソード

字は子桓。曹操の次男。賈詡の助言により実弟曹植との後継者争いに勝ち抜き、魏の初代皇帝になる。魏帝になってからの曹丕は、民心を心得た上で、国力の充実を謀った。

孟獲



知力17	陸指86
政治 6	水指72
武力89	訓練50
魅力34	士気60

所在地	雲南
登場シナリオ	5

金	兵士	米
3800	22300	45000
弩	強弩	軍馬
39	19	13
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

朶思王、阿会喃、董荼奴、雍闓、高定、孟優、朱褒、金環結、沙摩可

●武将エピソード

南蛮の王。劉備の死後、蜀の支配に反抗して、反乱の兵を挙げる。それに対し、諸葛亮は南征を決意。総力を挙げて孟獲は応戦するが、諸葛亮の策にことごとく失敗。そのたびに孟獲は諸葛亮に捕らえられるが、7度捕らえられ、7度放たれる。その「七度捕らえて七度許す」戦い方に心服した孟獲は、自分のプライドを捨て、蜀に帰順した。

序盤のゲーム展開

劉備、孫権、曹丕といった列強を相手に、この貧弱な国力で戦い抜くのは至難の業といえよう。よほどの上級者でない限り、孟獲で天下を盗るのは不可能といえるだろう。もしどうしても、孟獲で中原の覇者になりたいというのなら、曹丕、孫権とは絶対に同盟を結ぶ事。これができないと、隣接した劉備の領土にうって出る事はできないだろう。同盟がうまくいったら、今度は軍備拡大に精を出し、兵力を整えて劉備の領土、第44国・建寧から切り崩していくように侵攻を開始しよう。

劉禅



知力20	陸指18
政治32	水指 4
武力22	訓練35
魅力64	士気40

所在地	成都
登場シナリオ	6

金	兵士	米
2800	12700	44000
弩	強弩	軍馬
48	27	53
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

呂義、孫乾、糜芳、王平、卓膺、劉琰、董允、劉磐、郤芝、向寵、許靖、劉巴、劉循、張嶷、寵義、董和、姜維、費観、鄭度、閻宇、趙度、趙広、蔣琬、費詩、郭攸之、楊洪、胡班、霍峻、李恢、尚挙、張著、廖化、簡雍、馬岱、孟獲、呂凱、高定、孟優

序盤のゲーム展開

曹叡と全面対決をするのは無謀ともいえよう。もし、可能ならば曹叡と同盟を結び、孫権を先に潰していった方が、あとあとの展開が楽になるぞ。しかし、そう簡単に同盟が結べるとは思えないので、とりあえずは兵力をすべて最前線に移動させておこう。

●武将エピソード

字は公嗣。父劉備の死後、わずか17歳にして帝位に就く。丞相の諸葛亮を信任し、国政の全権を委ね魏と戦うが、諸葛亮が五丈原で陣没したあとは、宦官と酒におぼれて国を滅ぼしてしまう。

曹叡



知力80	陸指64
政治72	水指60
武力68	訓練40
魅力73	士気50

所在地	許昌
登場シナリオ	6

金	兵士	米
3100	8800	57500
弩	強弩	軍馬
60	48	26
闘艦	蒙衝	走舸
—	—	—

初登場シナリオの配下武将

公孫淵、公孫度、公孫康、公孫恭、公孫修、柳甫、楊祚、卑衍、倫直、賈範、毌丘倹、孫礼、王忠、劉先、司馬昭、傅幹、孫観、田豊、陳琳、満寵、王楷、左霊、呉敦、尹礼、黄権、劉岱、鄧艾、李典、呉質、呂建、程武、劉曄、和洽、杜襲、司馬師、劉延、王匡、王昌、司馬朗、曹爽、尚弘、胡車児、伍習、賈覇、楊密、楊琦、郭奕、夏侯和、朱霊、姜叙、馬導、趙昂、趙衢、楊阜、尹賞、尹奉、郭准、梁寛、徐庶、典満、周泰、徐商、陳泰、張門、任峻、司馬閭、王則、曹彰、張虎、楽綝、夏侯楙、許褚、牛金、毛玠、夏侯覇、夏侯威、張魯、楊秋、侯選、夏侯恵、文聘、王粲、陳群、申耽、宋忠、申儀

序盤のゲーム展開

人材、兵力、領土、どれをとっても他国を圧倒している。その国力をもってゲームを進めていけば、万が一にも劉禅、孫権に負ける事はないだろう。ただし、ゲームスタート直後は、優秀な人材が散っているので、なるべく最前線に移動させておこう。

●武将エピソード

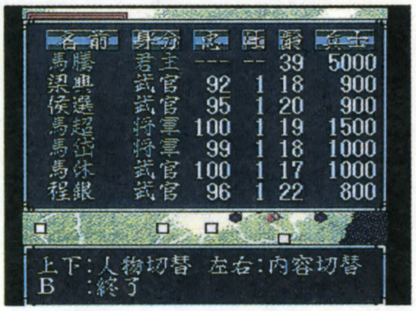
字は元仲。度重なる諸葛亮の侵攻を司馬懿を信任して撃退。しかし、諸葛亮が没し、国外からの脅威がなくなったとたん、無駄に民力を疲弊させるような悪政を行う愚帝となってしまう。

初心者はこの武将を選べッ!

三國志は、「初心者モード」、「上級者モード」で難易度を設定できるほかに、選択した君主によっても難易度を変える事ができるのだ。つまり、データ的に見て優秀な君主を選ぶと、それだけゲームの難易度が低くなるというわけだ。

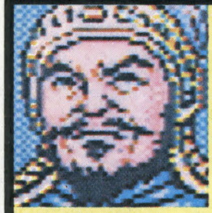
三國志を初めてプレイする人は、ゲームを有利に進めるためにも、できるだけ優秀な君主を選んだほうがいいぞ。とはいうものの、君主データを見ても、どの君主が優秀な君主なのか、初心者の人にはいまいち解りにくいかも。

そこでここでは、各シナリオごとのおススメ君主を紹介する事にしよう。人材、君主自身の能力値、国力、といったデータをすべてまとめ、その中から初心者が選んでも楽にプレイできる君主を抜き出してある。どの君主を選んでプレイしようか迷っている人は、ぜひとも君主選びの参考にするといいだろう。



↑君主の能力値も重要だが、それよりももっと大切なのは、人材、国力の優劣だ。

シナリオ1



シナリオの主役格でプレイしたい人は、曹操、袁紹のどちらかを選ぶといいだろう。どちらもバランスの良く取れた君主なので、ゲーム展開は楽になるはず。悪役でもいいから、とにかく楽にプレイしたいなら、董卓がおススメ。軍事力、人材、領土をすべてまとめると、シナリオ中最大の勢力を誇る君主だ。



←曹操の国力はかなり低い。しかし、君主自身の能力の高さと人材面は評価できる。

シナリオ2

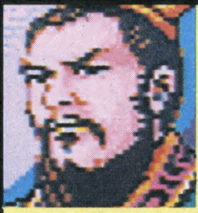


まわりに敵が多いので、多少のリスクは伴うが、シナリオ中で有利にゲームを進められるのは、曹操、袁紹といったところか。劉璋も他国の干渉を受けにくいので、ゲーム序盤は楽に展開できるが、人材不足がタマに傷。それでも、属領の多さと、国力の豊かさは魅力的だ。初心者は黙って劉璋を選べ。

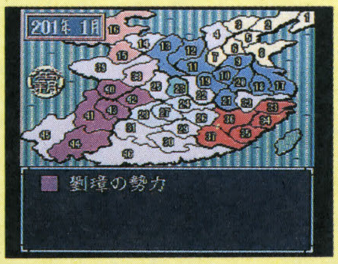


←ご覧のとおり、劉璋自身の能力は低いが、領土拡大のしやすさはグンを抜いて良い。

シナリオ3

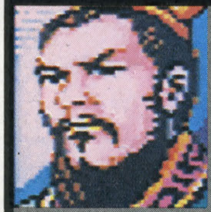


曹操、袁紹、孫権、といった君主が初心者にはおススメだ。人材、領土、君主の能力値がとてもまとまっているので、誰が選んでプレイしても、そこそこいいところまでいくだろう。それ以外で、おススメなのが劉璋だ。相変わらず人材は少ないが、領土を拡大させやすいという点では、文句なしに一番だろう。

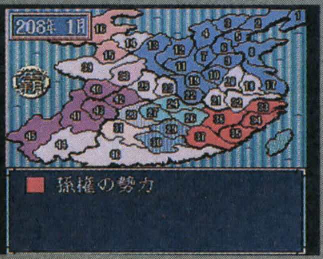


←君主の能力だけなら、曹操がおススメだ。でも、国力からいえば劉璋のほうが上。

シナリオ4



人材面、国力、そして君主自身の能力値。どれをとっても優れているのが曹操。初心者は曹操を選んでプレイしていれば、まず間違いないだろう。それ以外の君主としては、孫権、劉備といった君主のデータのバランスが良いので、曹操以外を選ぶなら、そのどちらかを選んでみるのもいいだろう。



←曹操に対抗するなら、孫権がいいぞ。ご覧のとおり、国力はかなりのものがある。

シナリオ5



このシナリオでは文句なしに、魏の曹丕が優れている。曹操の地盤をそっくりそのまま受け継いだ、人材、領土、国力はどれをとっても他の君主を凌駕している。劉備、孫権もシナリオ4の勢力をそのまま維持してはいるものの、曹丕の勢力と比べたら問題外。初心者は躊躇なく曹丕を選んでプレイしろ。



←曹丕の属領の多さはハンパじゃない。これに対抗するのは、相当難しいだろう。

シナリオ6



選べる君主は、曹叡、劉禅、孫権のたったの3人。そのため、どの君主を選んでも問題なさそうだが、ゲームを少しでも有利に進めたいなら、曹叡を選んでプレイしたほうがいいだろう。人材面では3人ともそれほど差はないが、領土の大きさでは、曹叡が圧倒的に有利になっているのだ。



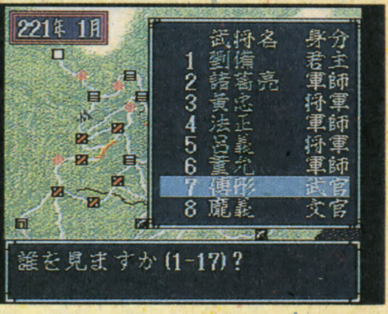
←劉備、孫権でも、戦略さえ間違えなきゃ曹叡に充分に対抗できるだろう。

三国時代を影から支えてきた英傑たち

三国時代には、数々の名将、猛将が登場した。劉備、曹操、孫権といった君主が勢力を伸ばしたのも、すべてそういった武将たちの支えがあったからだ。三國志があれだけ読み物として面白いのも、すべてそういった武将の働きがあればこそである。

そのために、多くの君主が優れた人材を、あの手この手を使って配下にしようと懸命になっていたことは、紛れもない事実だ。そのなかでも、劉備の諸葛亮孔明に対する、三顧の礼はあまりにも有名だし、曹操の病的ともいえる人材収集癖は良く知られている。それだけ時代が優れた人材を輩出していたのだ。

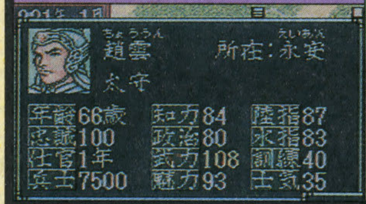
ここでは、そういった優れた武将のなかから、とくに優れていると思われる武将を、独断と偏見で10人ほど選び出してみた。甲乙つけがたい武将がもっとたくさんいるんだけど、そんなにたくさん紹介しても混乱しそうなので、とりあえずは10人だけということで了承して欲しい。



↑各国の君主がヤッキになって欲しがった優秀な人材。そのうちのひとりでもいいから幕下に加えるのが勝利への鍵だ。

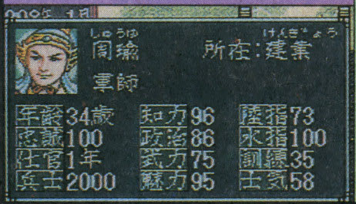
◆独断と偏見で選ぶ配下武将BEST10

趙雲



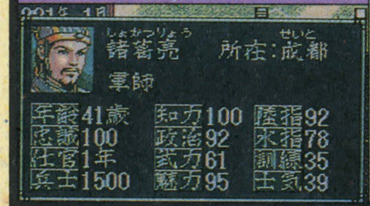
字は子龍。もともとは公孫瓚の配下だったが、そのもとで劉備と出会い、主従の契りを結ぶ。ゲームデータでは、知力、武力、魅力、政治力、陸指、水指とすべて80以上もあるのだ。

周瑜



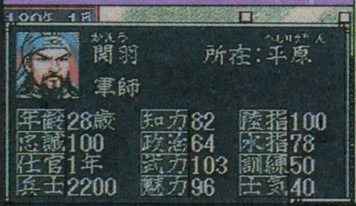
字は公瑾。孫策の幼なじみにして親友。孫策の死後は孫権の補佐を務め、呉の中枢として働く。武力は若干低いが、知力、魅力、政治力の数値が高く、軍師としての能力は一級品だ。

諸葛亮



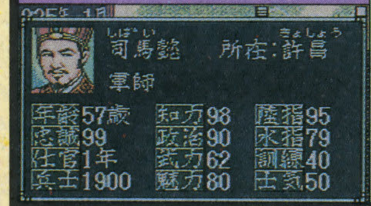
字は孔明。いわずと知れた名戦略家。劉備に三顧の礼によって迎えられる。劉備軍において天才的な才能を発揮した。知力の数値が100も有り、軍師としての能力は右に並ぶ者がない。

関羽



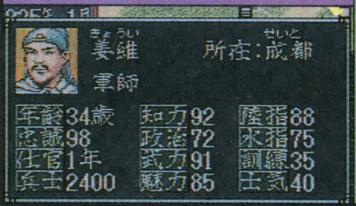
字は雲長。劉備旗揚げ以来の配下で、数々の戦功を挙げた猛将。剛勇無双、忠節無比の人柄で親しまれている。知力、魅力の能力値が高く、軍師としての才能もある武将だ。

司馬懿



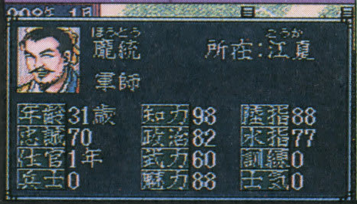
字は仲達。もともと曹操の文官として幕下に加えられたが、徐々にその才能を発揮して宰相にまで昇格する。知力、魅力、政治力とどれをとっても能力が高く、軍師としては最高だ。

姜維



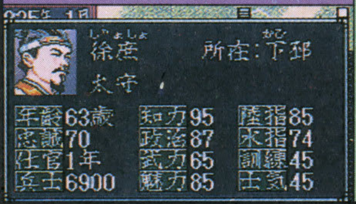
もとは魏の武将だったが、諸葛亮の第一次北伐の際、蜀軍に下る。その後蜀軍で活躍し、諸葛亮の死後、蜀軍の総指令官になる。武力の能力が高いので、最前線に出せる軍師になれるぞ。

龐統



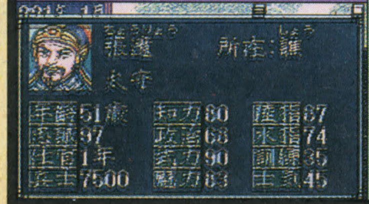
字は士元。孔明の伏龍に対し鳳雛と呼ばれ、その才能を高く評価された武将だ。能力的に見て、多少、劉備よりも劣るが、それでもかなり能力値は高い。ぜひ軍師に迎え入れたい武将だ。

徐庶



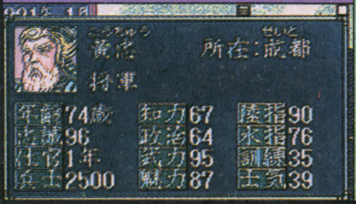
諸葛亮の親友で、もともとは劉備の配下にいた武将だが、曹操に母親を人質に捕られ、泣く泣く曹操の配下に下った。武力以外の能力値が高く、軍師としての能力は、軍師ベスト5に入るだろう。

張遼



字は文遠。呂布の配下として活躍していたが、呂布が曹操に捕らえられた際に、曹操の配下となる。武力以外に知力の能力値も高く、将軍としても使えるが、軍師にもできる武将だ。

黄忠



字は漢升。老いてますます盛んな猛将。もとは劉表に仕えていたが、その後、韓玄の配下となり、そのあと蜀に下る。武力、魅力の能力値が高く、将軍職にはもってこいの武将だ。

都市別の攻・防戦のしかたはこれでバッチリ！

都市データ集

三國志ではゲーム中に46の都市が登場する。もちろん、それらの都市はすべて戦場としても利用されるのだ。ここではその全46都市すべてのデータをまとめ、功・防戦のテクニックを紹介するぞ。



↑各都市の攻め方、守り方を把握しておけば、いざ戦争というときにとても役に立つぞ　ここでしっかり勉強しておこう。

都市によって戦術が違ってくる

ゲーム中に登場する都市は、すべて地形が違っている。そのため、戦場になったとき、各都市によって戦術が違ってくるのだ。ここでは、そういった各都市での戦術の違いをメインに、攻め方、守り方のテクニックを徹底攻略。

そのほか、各シナリオ別に、どの君主が所在しているかもわかるようになっているので、自分が選んだ君主の都市のデータを知ることもできる。自分の選んだ君主の所在する都市が、どの程度の都市なのか、ここを読んで勉強しておこう。また、これを参考に君主を選ぶ素材にするのもいいだろう。

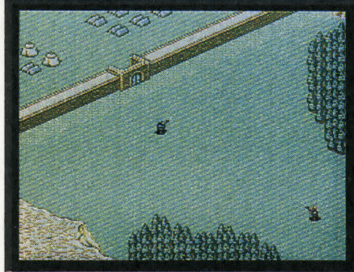


←都市によって人口、商業力が違うように、防御力というものも違ってくるのだ。

●都市以外の戦場データ

都市以外の戦場での戦い方は、ここを読んで参考にしよう。

対関戦

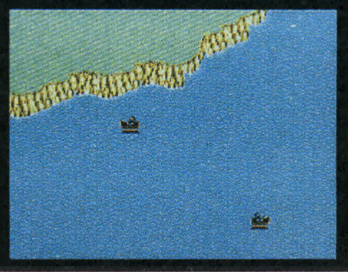


●代表的な対関戦はなんといっても虎牢関。洛陽の南に位置する大要塞で、ここを舞台に数々の激戦が繰り広げられたのだ。

戦い方

対関戦の関は、都市の門よりも高い防御度を持っている。だから、関を攻めるときは、できるだけ兵力の多い部隊に攻めさせるようにしよう。それと時間がかかってもいいように、兵糧はできるだけ多く持っていったほうがいいぞ。

海戦

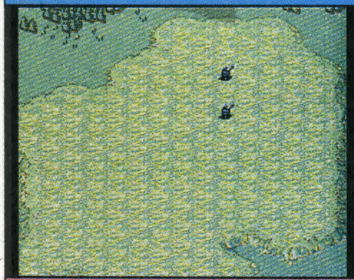


●曹操軍と孫権連合軍の戦いの場として有名なのが赤壁だ。このとき曹操軍は、孫権軍の関連の計にはまり大敗した。

戦い方

曹操が大敗を喫した赤壁の戦いのように、敵の火計には十分気をつけること。海戦は他の戦場のように、火に囲まれたからといって、移動して逃げることができない。だから、敵に近づくときは、風向きに注意して風上から攻めるのだ。

野戦



●代表的な野戦のフィールドは漢中の北に位置する五丈原だ。諸葛亮が５度めの北伐の際に、陣を敷いた場所でもある。

戦い方

ほとんどの場合が険しい森や草原に囲まれているため、部隊の機動力が最大のポイントとなる。それに加え、伏兵のできる地形が多いので、知力の高い武将に攻めさせた方がいいだろう。知力が低いと、伏兵が成功しにくくなるのだ。

山岳戦



●天水と下弁に挟まれた祀山が代表的な山岳の戦場だ。蜀の諸葛亮孔明と魏の司馬懿が、６度に渡って戦った場所でもある。

戦い方

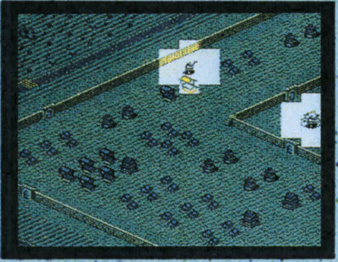
ここで気をつけることは、川越をしなければならない山岳戦だ。川越は機動力の高い武将じゃないと、素速く川を抜け出せないので、そこを敵に狙い討ちされる恐れがあるのだ。その点さえ気をつければ、他の戦場よりも戦いやすいぞ。

都市のデータを知るのが勝利の鍵

領土を広げるには、必ず他国の都市を攻め落とさなければならない。これは三國志のゲーム中の常識だ。しかし、都市によってデータが違うので、普通は攻めこんでみるまでどんな戦略で戦っていいのかわからないのも事実。

そこで、あると便利と思われるのが、この各都市の地形と防御度のわかるデータ集。ここでは、全46都市すべての地形と防御度。そして、各都市における攻め方、守り方が詳しく掲載されているぞ。

他国と戦争する前に読んでおくと、戦争が絶対に有利になること間違いなし。また自分の国が攻められたとき、どのように戦えばいいかも解るので、まさに一鳥二石。戦争にものすごく役に立つバイブルとなるだろう。戦争するときはぜひとも参考にしてくれ。



←夜と昼、または天候などによっても、都市のデータは変ってくるので注意しろ。



↑各都市の攻め方、守り方を把握しておけば、いざ戦争というときにとても役に立つぞ。ここでしっかり勉強しておこう。

データの見方

各都市を攻めるときと守るときの戦略が書いてある。戦争を仕掛けるとき、または他国の攻撃を受けたときに参考にすると役に立つぞ。

第1国・襄平　**篭城戦には不向きな都市だ!!**

統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	—
シナリオ6	—

隣接都市	2
防御度	D

★攻め方・守り方のポイント

城門がたったのひとつなので、攻め込むのは非常に楽な都市だ。兵力の高い部隊を、そのまま突入させれば、それほど苦労せずに落とすことができるだろう。強弩部隊がいれば、城壁に登らせて間接攻撃でダメージを与えておけば、さらに効果があるだろう。

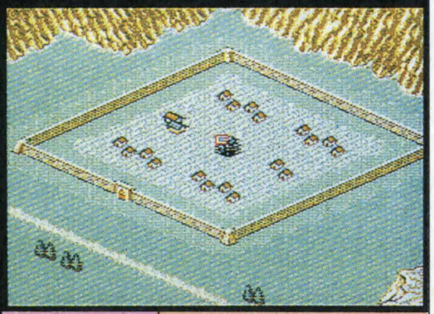
守りの場合は、兵力すべてを城門の前に集結させ、城門の内側を塞ぐような形で配備しよう。そして、敵の部隊をひとつずつ攻撃していくのだ。部隊数が多ければ、都市の外に1部隊くらい配備しておくといいぞ。

隣接都市は、隣接した都市を、その都市番号で表示。防御度は、門の固さではなく、地形全体の攻めにくさをA～Eの5段階で表示してある。

各シナリオで、どの君主がゲームスタート時にその都市を属領にしているかを示したもの。全体を通して君主名が無いのは空白地だ。

第1国・襄平

篭城戦には不向きな都市だ!!



隣接都市	2
防御度	D

統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	—
シナリオ6	—

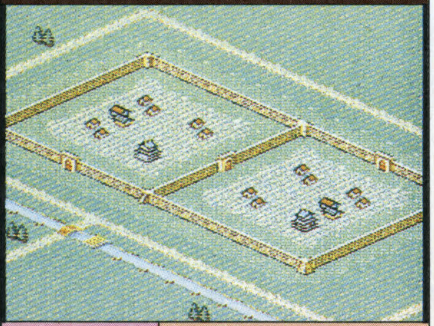
★攻め方・守り方のポイント

城門がたったのひとつなので、攻め込むのは非常に楽な都市だ。兵力の高い部隊を、そのまま突入させれば、それほど苦労せずに落とすことができるだろう。強弩部隊がいれば、城壁に登らせて間接攻撃でダメージを与えておけば、さらに効果があるだろう。

守りの場合は、兵力すべてを城門の前に集結させ、城門の内側を塞ぐような形で配備しよう。そして、敵の部隊をひとつずつ攻撃していくのだ。部隊数が多ければ、都市の外に1部隊くらい配備しておくといいぞ。

第2国・北平

都市を分割する壁がクセものだ



隣接都市	1,3,5
防御度	B

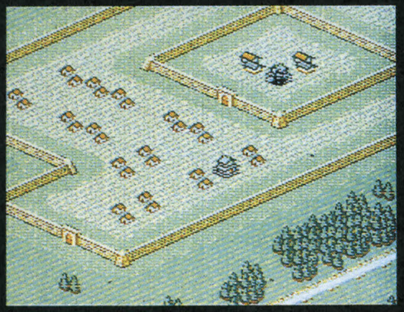
統治君主	
シナリオ1	公孫瓚
シナリオ2	公孫瓚
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

敵の大守は必ず、攻撃を受けている城門の反対側に逃げてしまう。それを阻止するためにも、ふたつある城門を同時に攻撃しよう。この戦法を取れば、敵の逃げ場を無くしてしまうので、早い段階で決着をつけられるだろう。

防御するときは、都市を区切った城壁を利用して、敵が攻めてきた門の反対側に逃げ込み、戦いを長引かせよう。つまり兵糧戦に持ちこんでしまうのだ。ただし、これは兵糧が多くないとできないので注意しよう。

第3国・代県



隣接都市	2,4,5
防御度	B

兵糧があるなら篭城戦も可能

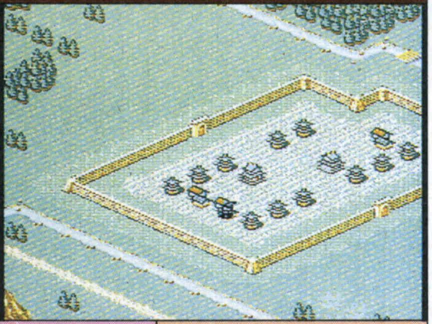
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

敵の大守は確実に一番奥の城に立てこもる。そこまでは距離もあるので、機動力の無い部隊に攻めさせると、ケッコー苦労するだろう。だから、ここを攻めるときは、機動力の高い部隊か、兵糧を多めに持っていくようにしよう。

マモリの場合は、逆にふたつある城門を利用して、各門の前に兵力の高い部隊を配置する。こうしておけば、万が一、敵が一番奥の門までたどり着いたとしても、その兵力はかなりダウンしているはずだ。

第4国・晋陽



隣接都市	3,7,11
防御度	C

都市を挟むふたつの川がポイント

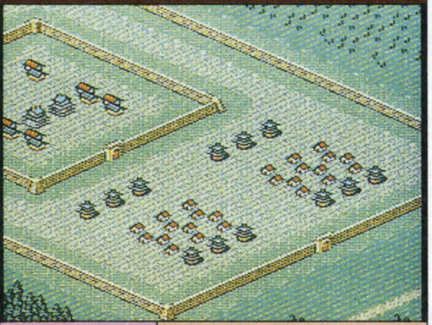
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

兵力が敵よりも勝っている場合は、そのままストレートに突撃してもいいだろう。そのとき攻撃する城門は、自軍に一番近いところでかまわない。もし、兵力が互角のときは、ふたつある城門を部隊をふたつに分け、同時に攻撃するようにしよう。

防御するときは、敵に近い城門の内側に兵力を集中させ、敵が都市の中に入ってくる前に、相手の戦力を下げるのだ。敵の部隊数が少ない場合は、自軍の主力部隊を都市の外に配置して、外で戦うようにしよう。

第5国・南皮



隣接都市	2,3,6,8
防御度	B

篭城戦に適した地形を持つ都市だ

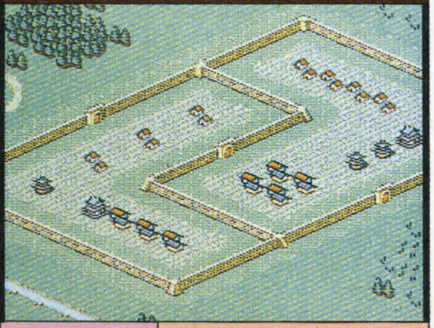
統治君主	
シナリオ1	袁紹
シナリオ2	袁紹
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

外側の城壁から、内側の城壁までかなりの距離があるので、ここを攻めるときは機動力の高い部隊で攻め込もう。敵の兵力が大きい場合は、城門と城門の間に大部隊を配置している可能性が大なので、都市内部には全部隊が同時に入れるタイミングで突入しよう。

守備する側としては、とても有利な都市。大守を一番奥の城に配置しておき、残りの部隊はすべて一番めの城壁の内側に配置しよう。この布陣を破るのは、かなりの兵力がないとまず無理だろう。

第6国・平原



隣接都市	5,7,8,9
防御度	A

都市を区切った城壁を利用せよ！

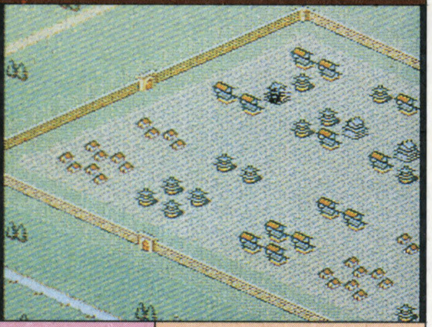
統治君主	
シナリオ1	劉備
シナリオ2	袁紹
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

変則的な城壁によって都市が区切られているので、敵が逃げ回る可能性が大だ。それを許すと戦いが長引いてやっかいなので、反対側の城門に1部隊でもいいから、遊撃軍をまわしておこう。挟み討ちの形を取れば、敵も逃げ場を無くし、正面攻撃に応じてくるぞ。

守りの場合は、最初に全部隊を都市を区切った城壁の近くに配置して、とりあえず敵の出方を見守ろう。敵がストレートに攻撃してきた場合は、敵の攻撃する城門の内側に主力部隊を移動させるのだ。

第7国・鄴



隣接都市	4,6,9,10,11,19
防御度	B

攻撃側よりも守備側の方が有利

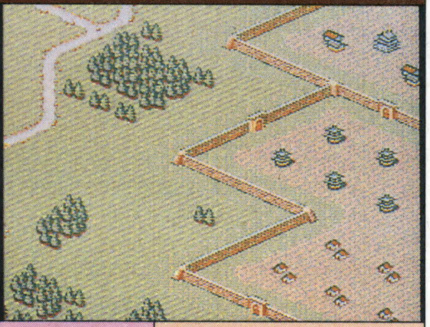
統治君主	
シナリオ1	韓馥
シナリオ2	袁紹
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

城内がやたらと広いので、ここを攻めるときは機動力のある部隊を連れてこよう。もし、機動力の高い部隊がいなければ、兵糧をなるべく多く持っていこう。敵は大守のまわりをグルリと取り囲み、徹底した防御の布陣を敷いてくるので、長期戦になるからだ。

守るときは、逆にコンピュータの布陣を真似て、都市の一番奥に大守を置き、そのまわりを囲む形で部隊を配置しよう。この布陣は攻めるときはやっかいだが、守るときに使うと非常に有効なのだ。

第8国・北海



隣接都市	5,6,17
防御度	B

二重の城壁を利用して篭城戦だ！

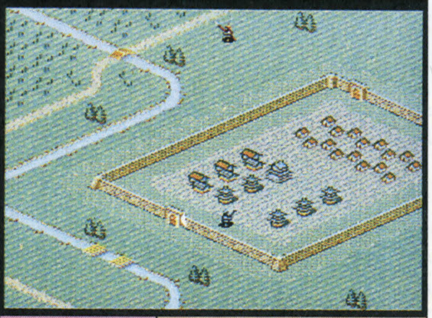
統治君主	
シナリオ1	孔融
シナリオ2	孔融
シナリオ3	袁紹
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

城がひとつしかないので、敵の大守は必ず右奥の城壁内にいる。だから、画面したの方に隠れている城門は無視して、西側にある城門から攻め込むようにしよう。このとき、弩、強弩部隊がいれば、外側の城壁を登らせて、城門を開ける前から先制攻撃を仕掛けよう。

守備側に立つ場合は、大守とその護衛を右奥の城に位置して、残りの部隊をすべて外側の城門内に配置。そして、敵が城門を開けたらすぐ反撃を開始するのだ。あとは1部隊ずつ確実につぶすように攻撃しよう。

第9国・濮陽



隣接都市	6,7,10,18,20
防御度	E

ふたつの城門を同時に攻めよう

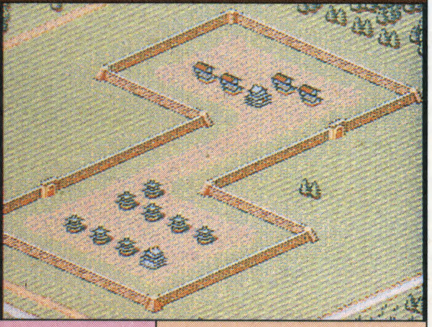
統治君主	
シナリオ1	喬瑁
シナリオ2	呂布
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

とても狭い都市なので、数にものをいわせて攻撃すれば、わりと簡単に落とすことができる。ただし、こちらの兵力が低い場合は、ふたつの城門を同時に開け、敵を挟み討ちするような形にするのが望ましい。この戦略で攻め込めば、兵力が互角ならほぼ間違いなく勝つことができるぞ。

逆に守備側に立ったときは、狭い都市内で戦うのは考えもの。できれば兵力を前面に出し、都市の外側で戦うようにしたほうがいいだろう。

第10国・陳留



隣接都市	7,9,18,19,20
防御度	C

いろんな戦略が可能な都市だ

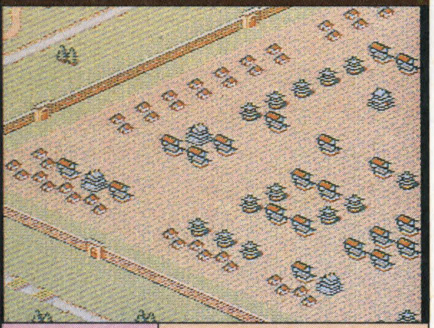
統治君主	
シナリオ1	曹操
シナリオ2	―
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

反対側の城門までけっこう距離があるので、ふたつの城門を同時に攻撃するのは難しいだろう。もし、兵糧に余裕があるならそれでもかまわないが、兵糧に余裕がないなら、自軍に一番近い城門へ兵力を集中させ、一気に都市内部に攻め込んだ方がいいぞ。

守りのときは、敵が攻撃している城門の前に兵力を集中させ、敵が都市ないに入ってきたところを、1部隊ずつ攻撃するといいだろう。もし、弩、強弩部隊があるなら、城壁内から攻撃するのもいい手だ。

第11国・洛陽



隣接都市	4,7,12,19
防御度	B

大都市だけあって都市内部が広い

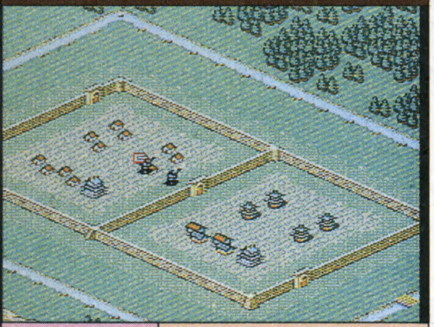
統治君主	
シナリオ1	董卓
シナリオ2	曹操
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

城内がやたらと広いので、敵の大守が城内の一番奥にいた場合は、長期戦になることを覚悟しよう。もちろん、そうなることを予測して、兵糧はできるだけ多く持っていくのを忘れずに。

防御のときは、ただ黙って敵が都市の内部に攻め込んでくるのを待っていないで、城門の内側か、または直接城壁外に出て戦おう。たとえ敵の兵力が少なくても、防御にまわるとダメージが大きくなるのだ。攻撃こそ最大の防御ということで、ガンガン攻撃しよう。

第12国・弘農



隣接都市	11,13
防御度	B

真ん中の城壁をうまく利用しろ!

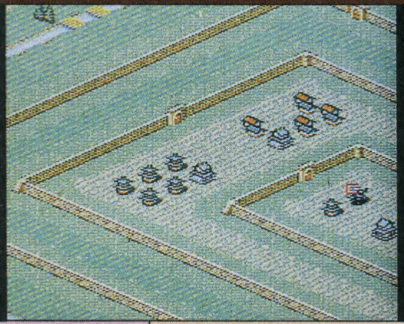
統治君主	
シナリオ1	董卓
シナリオ2	曹操
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

都市がふたつに区切られているので、そこを交互に移動されるとやっかいだ。それを阻止するためにも、できる限り部隊をふたつに分け、ふたつの城門を同時に攻撃するようにしよう。もし、それが不可能なら、逆にひとつの城門に兵力を集中させ、全兵力をもって都市に突入するのだ。

守備に立った場合は、真ん中の城壁を利用して交互に移動を繰り返し、できるだけ敵に兵糧を消費させるようにしよう。うまくいけば敵が兵糧切れになるぞ。

第13国・長安



隣接都市	12,14,22,38,39
防御度	A

三重に仕切られた城壁がポイント

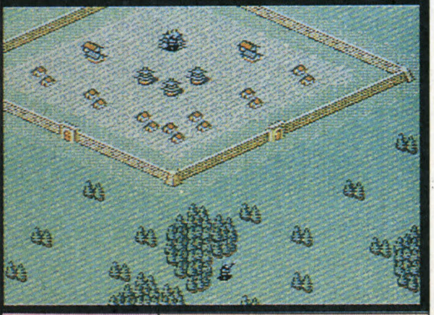
統治君主	
シナリオ1	董卓
シナリオ2	李傕
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

敵の大守は必ずといっていいほど、一番奥の城にいる。そこへたどり着くには、3つの城門を開けなくてはならないので、この都市を攻め込むときは、機動力のある騎馬隊をメインにした部隊編制で攻め込もう。

逆に防御するときは、3つの城門を最大限に利用した戦略を取ろう。一番外側の城門の前に兵力の多い部隊を配置し、敵が城門を開けたら、その部隊を取り囲んで攻撃。敵の部隊が多くなってきたら、次の城門まで退却して、また同じように攻撃するのだ。

第14国・安定



隣接都市	13,15
防御度	D

都市内部で戦うよりも外で戦え!

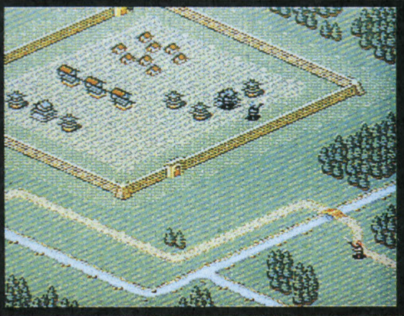
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

フィールドの奥まったところに都市があるので、自軍を配置した場所から城門までかなりの距離がある。ここはひとつ、機動力の高い部隊を出撃させ、速攻で城門を壊すようにしよう。

守備に立ったときは、都市の前に広がる森や草原を利用して、伏兵、火計といった計略を使って戦おう。この戦法をとれば、戦いはぐーんと楽になるぞ。ただし、軍師か軍師レベルの武将を出陣させておかないと、計略は成功しにくいので注意しよう。

第15国・天水



隣接都市	14,16,39
防御度	D

川にかかった橋を利用して戦え！

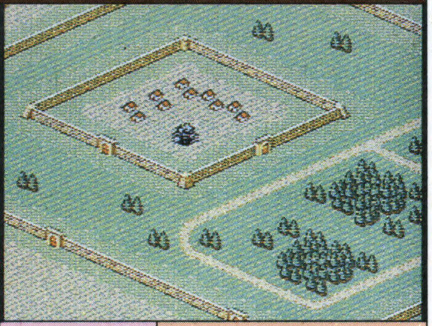
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	馬騰
シナリオ4	馬騰
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

攻めるときは、自軍を配置する場所が城門に遠いので、ここを攻めるときは騎馬隊をメインとした部隊編制で攻め込もう。一度城内に入ってしまえば、中が狭いので一気に片がつくだろう。

守る場合は、敵が渡る橋の前に全兵力を移動させ、敵が橋を渡ったところを狙い討ちにするのだ。もし、敵が橋を渡らずに川を渡ってきたら、それこそこっちの狙い通りだ。川の中だと移動力が下がるので、そこを弩、または強弩部隊で間接攻撃するのだ。

第16国・西涼



隣接都市	15
防御度	A

都市内部の森を有効に使おう！

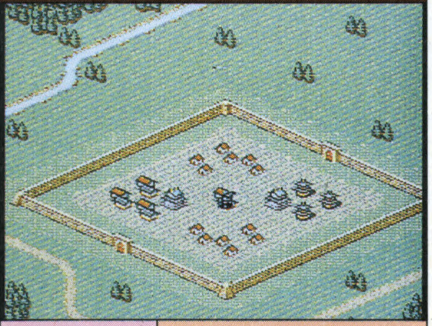
統治君主	
シナリオ1	馬騰
シナリオ2	馬騰
シナリオ3	馬騰
シナリオ4	馬騰
シナリオ5	—
シナリオ6	—

★攻め方・守り方のポイント

城壁が二重になっているうえに、外側の城壁から内側の城壁までかなりの距離がある。ここを攻めきるには、やはり機動力の高い騎馬隊は必要不可欠だ。それと、城壁と城壁の間の森に敵が伏兵となって潜んでいる可能性もあるので、十分に気をつけながら進もう。

守備側のときは、逆にその森を利用して、伏兵、火計といった計略を利用して戦うといいだろう。ただし、軍師レベルの武将を必ず出陣させておくようにしよう。知力の低い武将だと、計略が成功しにくいのだ。

第17国・下邳



隣接都市	8,18,32,33
防御度	D

攻撃しやすいが守りにくい都市だ

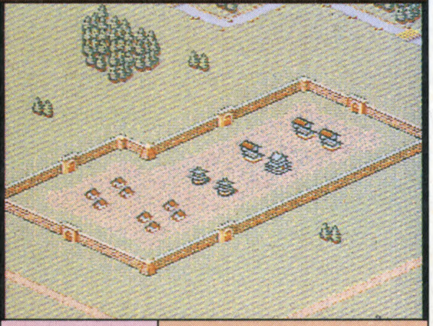
統治君主	
シナリオ1	陶謙
シナリオ2	劉備
シナリオ3	曹操
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

城内が狭いので、攻めるのは簡単だ。ふたつある城門を両側から開け、城内にいっせいに斬り込めばよい。大軍で攻め込めば、それほど損害を受けずに敵の大守を倒すことができるだろう。

守るときは、狭い城内に敵を入れないようにするのがポイントだ。最初の部隊配置の時に、配置できるだけの部隊を都市の外に配置して、残りの部隊も城門の近くに配置する。戦闘が始ったら、すぐに全部隊を都市の外に出し、敵の正面から攻撃を仕掛けよう。

第18国・徐州



隣接都市	9,10,17,20,32
防御度	D

多数の城門を利用して戦おう!!

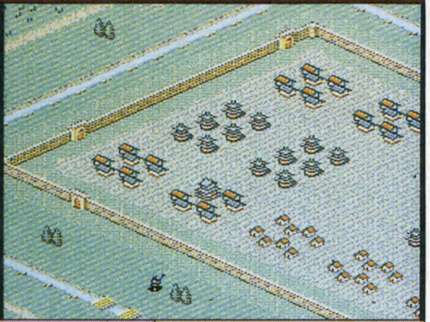
統治君主	
シナリオ1	陶謙
シナリオ2	劉備
シナリオ3	曹操
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

攻め込むときは、できるだけ多くの城門から都市の内部に突撃しよう。敵は本隊だけを狙ってくるので、部隊をいくつかに分けて攻撃すれば、敵の裏をかいて大守に肉迫することができるぞ。

守るときは、コンピュータが開けようとしている城門の前に兵力を集中させ、敵が城門を開けたところで1部隊ずつ確実に仕留めていこう。このとき、外に1部隊ほど待機させておくと、敵の主力部隊を挟み討ちすることができるのでぜひ試してみよう。

第19国・許昌



隣接都市	7,10,11,20,21,22
防御度	C

広い城内に敵を誘い込んで戦おう

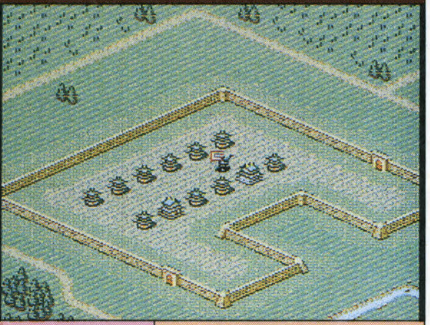
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	曹操
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

敵の大守は必ず右奥の城にいる。しかも、そのまわりを護衛部隊が取り囲んでいるので、かなりの長期戦を覚悟しなければならない。ということで、ここに攻め込むときは兵糧をできるだけ多くもっていくこと。

守る場合は、コンピュータの戦略を真似して、大守を一番右奥に配置する。そして、そのまわりを主力部隊で取り囲み、どこからも大守が攻撃を受けないようにするのだ。残りの部隊は遊撃部隊として、敵を牽制しながらじわじわと兵力を奪っていこう。

第20国・譙



隣接都市	9,10,18,19,21
防御度	D

攻めやすいし、守りやすい都市だ

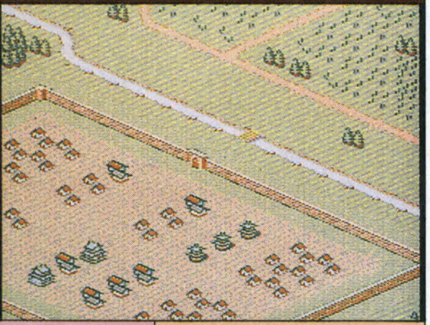
統治君主	
シナリオ1	孔融
シナリオ2	—
シナリオ3	曹操
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

攻め込むときは自軍を配置した場所に一番近い城門を攻撃して、大群を一気に突入させよう。兵力に差があればあるほど決着は早いだろう。

守るときは、敵が攻めこもうとしている城門の前に部隊を配置して、敵が城門を開けるのを待つ。その間に、弩、強弩部隊で間接攻撃できればベストだ。敵が城門を開けたら、1部隊ずつ中に入れてやり、中に入ってきた敵だけを全兵力をもって集中攻撃。1部隊ずつ相手にしていれば、まず負けることはないだろう。

第21国・汝南



隣接都市	19,20,32
防御度	D

城門の前に流れる川がくせものだ

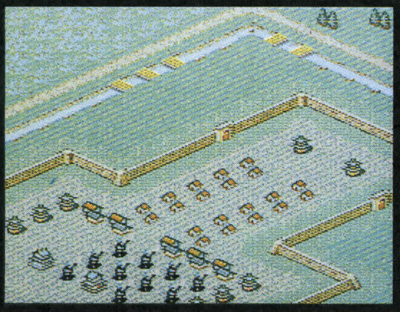
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	曹操
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

たったひとつしかない城門を、歩兵、騎馬隊に攻撃させ、弩、強弩部隊は城壁を登らせよう。そして、城門が開くまでの間、城壁のうえから敵を攻撃するのだ。

守備側のときは、ひとつしかない城壁の前に部隊を待機させ、敵が城壁にたどり着く前に攻撃しよう。もし、軍師がいるなら最初から出陣させ、橋の手前に落とし穴を掘っておくのも、有効な戦術といえるだろう。このとき、敵が橋を渡ってこない場合もあるので、城門の手前にもいくつか落とし穴を掘っておこう。

第22国・宛



隣接都市	11,13,19,23
防御度	C

川と城門の間の地域で敵と戦おう

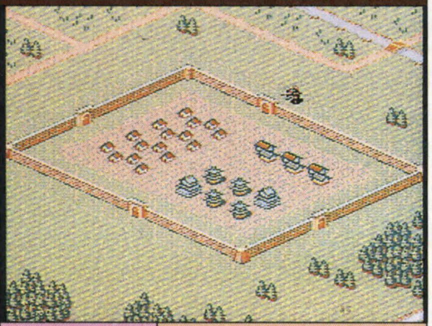
統治君主	
シナリオ1	袁術
シナリオ2	袁術
シナリオ3	—
シナリオ4	曹操
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

とにかく、自軍に一番近い城門を目指して突撃するのだ。そこから一気に全兵力を突入させ、素早く都市内部に入ることができれば、あとはもう勝ったも同然。敵の大守に猛攻を加えるのだ。

守るときは、橋と城門の間の平地に落とし穴を仕掛け、それにかかった敵から集中して攻撃を加えよう。落とし穴にはまると、一気に兵力が下がるので、そういった部隊を狙って攻撃すれば、こっちの部隊は損害を最小限に押さえて勝利することができるぞ。

第23国・新野



隣接都市	22,24,25
防御度	C

城内で戦うのはなるべく避けよう

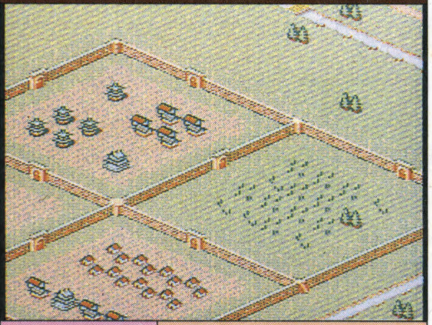
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	劉備
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

攻めるときは、自軍を配置した場所に一番近い城壁を目指す。そこを全兵力をもって攻撃。都市の中に大軍で攻め込もう。こちらも多少のダメージを受けるが、こういった狭い都市では意外と有効な戦略なのだ。

守るときは、できるだけ都市の外で決着をつけるように、可能な限りの部隊を都市の外に配置しておこう。そして、伏兵できる部隊は伏兵にしておき、敵の主力部隊だけを狙って挟み討ちするように攻撃を仕掛けるのだ。大守さえ倒せば戦争に勝てるぞ。

第24国・襄陽



隣接都市	25,26,27
防御度	A

グルグル回りながら篭城戦をしろ

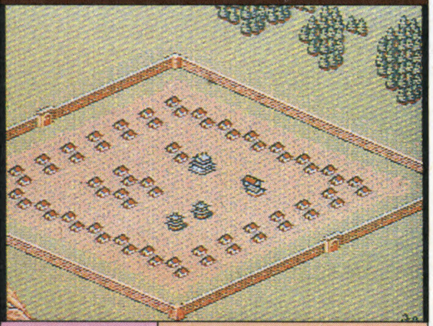
統治君主	
シナリオ1	劉表
シナリオ2	劉表
シナリオ3	劉表
シナリオ4	劉備
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

攻め込むときは、敵に逃げられないように両側の城壁から都市に入るようにしよう。都市内部に突入したら、とにかく敵の大守だけを狙って攻撃するのだ。

守備側にたったときは、都市を区切った城壁の門をグルグル回るような形で敵から逃げよう。そして、敵に占拠された城を奪い返しながら、敵の兵糧が尽きるまで回り続けるのだ。もちろん、この戦略を使う場合は、自軍に充分な兵糧があるときだけにしよう。成功すると、敵は兵糧切れになって退却するのだ。

第25国・上庸



隣接都市	23,24,38,42
防御度	D

貧弱な都市なので守りにくいぞ

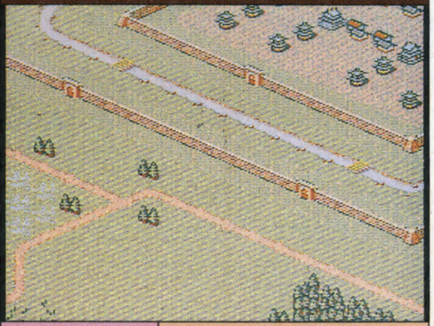
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	—
シナリオ5	曹丕
シナリオ6	曹叡

★攻め方・守り方のポイント

非常に貧弱な都市なので、大群で攻めこめば、なんの苦労もせずに攻め落とせるだろう。ただし、敵が篭城戦にでてきた場合は、弩、強弩部隊を全面に出し、間接部隊で敵の兵力をじわじわ奪っていこう。

守るときは、敵が攻撃している城門の内側に弩、強弩部隊を配置して、城門を攻撃している敵を、間接攻撃するのだ。そして、敵が城門を開けたら、1部隊ずつ中に入れ、ひとつずつ確実に潰そう。このとき、弩、強弩部隊は城壁の上に登りほかの部隊を攻撃しよう。

第26国・江夏



隣接都市	24,27,37
防御度	A

城壁内にある川で決着をつけろ

統治君主	
シナリオ1	劉表
シナリオ2	劉表
シナリオ3	劉表
シナリオ4	劉備
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

一番外側の城壁まで距離があるので、ここに攻め込むときは必ず騎馬隊を連れてこよう。歩兵や弩、強弩部隊では機動力が低く、時間ばかりかかってしまうぞ。それと、開ける城門は1か所だけで十分だ。

守りのときは、二重になった城門を最大限に利用して戦おう。まず、外側の城門の所に主力部隊を配置して、敵を牽制しながら兵力を奪う。そのあとすぐに内側の城壁内に逃げ、敵が城門を攻撃している間に、弩、強弩部隊で間接攻撃をするのだ。

第27国・江陵



隣接都市	24,26,28,29,37,42
防御度	C

進攻ルートがはっきりわかる都市だ

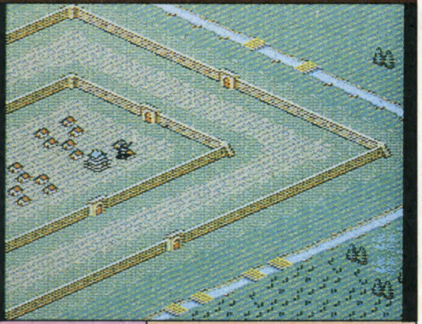
統治君主	
シナリオ1	劉表
シナリオ2	劉表
シナリオ3	劉表
シナリオ4	劉備
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

都市の周りに川が流れているので、こちらの進攻ルートが敵にわかってしまう。こういった地形では、敵が掘った落とし穴があるかもしれないので、通常のルートはなるべく避けるようにしよう。

逆に守備側にたったときは、敵の進攻ルートが解るので、初めから軍師を出陣させておき、落とし穴を掘って敵を待ち伏せしろ。落とし穴が3つくらい掘れるなら、ほぼ確実に敵をはめることができるぞ。そのあとは、落とし穴にはまった敵を重点的に攻撃しよう。

第28国・武陵



隣接都市	27,29,31,42
防御度	B

二重になった城壁を利用しろ!!

統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	劉表
シナリオ4	金旋
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

とりあえずは、自軍に一番近い城門を攻撃して、そこから城内に突入。コンピュータは地の利を生かした布陣を敷かないので、楽に一番奥の城に行けるはずだ。

守りに回ったときは、地の利を十分に生かし、一番外側の城門の内側に弩、強弩部隊を配置して、城門を開けようとする敵を、城門の内側から攻撃する。敵が城門を開けたら、急いで内側の城壁内に逃げ込み、そこからまた弩、強弩部隊で間接攻撃をするのだ。その城門も開けられたら、あとは歩兵、騎馬隊に任せよう。

第29国・長沙



隣接都市	26,27,28,30,31,37
防御度	C

攻めるときは伏兵に注意しよう

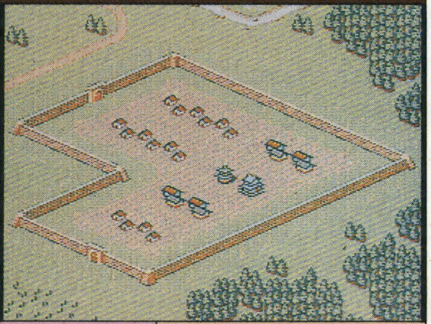
統治君主	
シナリオ1	孫堅
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	韓玄
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

攻め込むときは、城壁の全面にふたつ並んだ門を同時に攻撃するのが理想的だ。敵の兵力が分散して、城門を開けたあとスムーズに中に入ることができるぞ。

守るときは、できるだけ多くの部隊を都市の外に配置して、伏兵、火計といった計略を使って応戦しよう。都市自体の防御度が低いので、こういった戦略を取るしか、敵を楽に撃退する方法はないのだ。ただし、敵が大部隊で攻めてきたときは、城壁内に入って、敵の兵力をじわじわ奪っていったほうがいいだろう。

第30国・桂陽



隣接都市	29,31,46
防御度	C

守るのがとても難しい都市だ

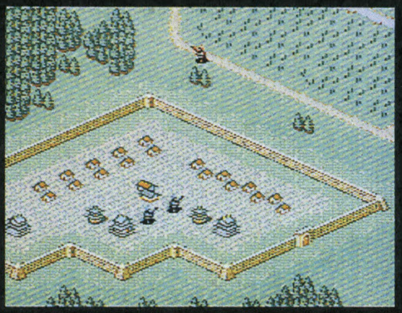
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	趙範
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

攻撃する城門は、自軍に一番近いところにしよう。城門が開いたら、機動力の高い部隊から突入させ、まっしぐらに敵の大守を攻撃するのだ。

守備側になったときは、自軍の主力部隊を1部隊最初から都市の外に配置して、すぐに伏兵にしておこう。そして、敵が城門にとりついたところで、伏兵を解除。都市の中と、外側から挟み討ちにするのだ。それじゃなければ、敵の部隊がすべて都市の中に入ったところで、敵の大守を狙い、うしろから攻撃しよう。

第31国・零陵



隣接都市	2
防御度	D

周りの地形を利用して戦おう!!

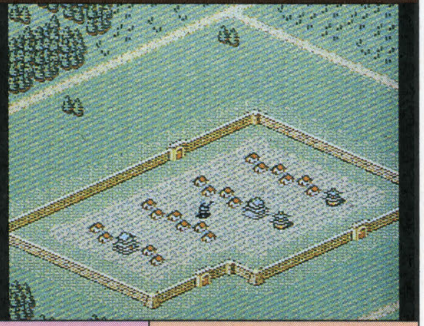
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	劉度
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

城門がひとつしかないので、こちらの進攻ルートは相手に読まれていると思ってまず間違いない。こういった地形を攻めるときは、とにかく落とし穴だけには気をつけよう。それだけ気をつけていれば、どうってことのない都市だ。

守るときは、都市の外に広がる森を利用して、伏兵や火計といった計略を使って戦おう。そのためにも、兵力の多い軍師を用意しておき、最初から都市の外に配置しておくのがポイントだ。

第32国・寿春



隣接都市	1,3,5
防御度	B

特長のない平凡な都市だ

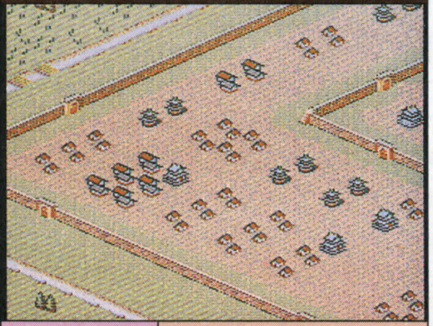
統治君主	
シナリオ1	劉繇
シナリオ2	劉繇
シナリオ3	—
シナリオ4	—
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

3つある城門のうち、どれかふたつを同時に攻撃して，敵の戦力を分散させよう。このとき、弩、強弩部隊がいれば、城門を開けている間に一番城に近い城壁を登らせて、敵の大守を攻撃しよう。

守りのときは、敵が開けようとしている城門の内側に弩、強弩部隊を配置して、城門を攻撃している敵を狙い射ちしよう。弩、強弩部隊がいない場合は、敵を1部隊ずつ都市の中に入れ、歩兵、騎馬退でその敵部隊を集中攻撃して、少しずつ確実に兵力を奪おう。

第33国・建業



隣接都市	2,4,5
防御度	B

騎馬隊の機動力を生かして戦おう

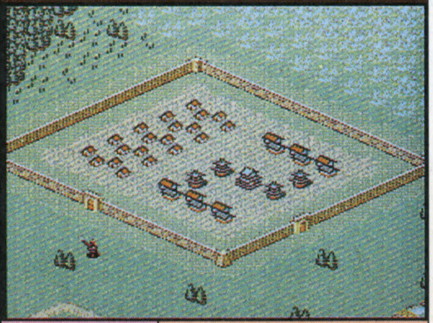
統治君主	
シナリオ1	劉繇
シナリオ2	劉繇
シナリオ3	孫権
シナリオ4	孫権
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

敵の大守はまず間違いなく、一番奥の城壁内にいる。そこまでたどり着けばあとは楽だが、外側の城壁からそこまではかなりの距離があるので、騎馬隊がいないと長期戦になる恐れがある。兵糧を十分に持っていくことを忘れるな。

守りの場合は、敵が開けようとしている、一番外側の城壁の所に部隊を配置して、ヒット＆アウェイで戦うこと。軍師がいれば、城壁の外側にある川の所に、落とし穴を掘るというのも有効な戦略だ。

第34国・呉



隣接都市	3,7,11
防御度	C

守るのは大変だが攻めるのは簡単

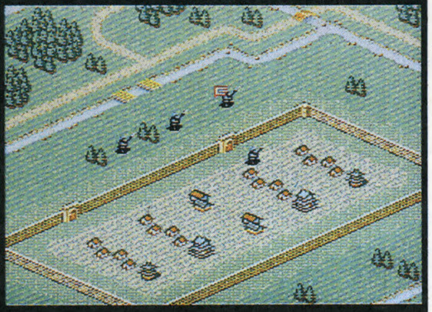
統治君主	
シナリオ1	厳白虎
シナリオ2	厳白虎
シナリオ3	孫権
シナリオ4	孫権
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

部隊をふたつに分け、敵の戦力を分散させるようにふたつの城門を同時に攻撃しよう。攻めるときのポイントとしては、そんなところだ。あとは兵力で負けていない限り、すんなり落とせる都市だ。

守備側にたったときは、狭い城内に敵を入れてしまうのは不利なので、できるだけ都市の外で戦うようにしよう。そのとき、知力の高い武将を出陣させ、伏兵か火計を使って、敵の戦力をじわじわ奪っていくような戦い方をするといいだろう。

第35国・会稽



隣接都市	2,3,6,8
防御度	B

都市の前にある川を利用して戦えッ!!

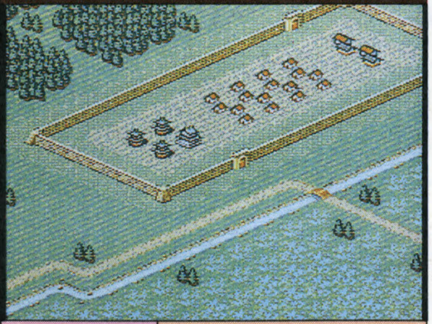
統治君主	
シナリオ1	王朗
シナリオ2	王朗
シナリオ3	孫権
シナリオ4	孫権
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

攻めるときは、部隊をふたつに分け敵の戦力を分散させるように攻撃しよう。ふたつある城門を同時に攻撃すれば、それだけで敵の戦力は分散するはずだ。

守備側のときは、城門の前に流れる川を利用して、そこで敵を待ち伏せするといいだろう。敵の主力部隊は、ほとんどといっていいほど、川にかかった橋を渡ってくる。それを逆手に取って、橋の手前に落とし穴を仕掛けたり、橋を渡らず川の中を進んでくる敵を、対岸に兵を伏兵させたりして戦うといいだろう。

第36国・蘆江



隣接都市	5,7,8,9
防御度	A

地の利を生かし都市の外で戦おう

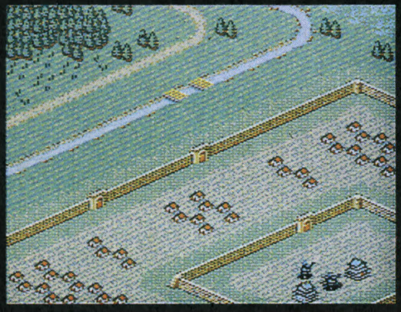
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	孫策
シナリオ3	孫権
シナリオ4	孫権
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

自軍に一番近い城門を攻撃して、一気に都市の内部に突撃しよう。このとき、味方の部隊が城門を開ける間に、弩、強弩部隊を城の近くの城壁に登らせて、敵の大守を城壁の上から攻撃すると効果的だ。

守備側のときは、敵が上から攻めてきたら、広大な森を利用して伏兵、火計を使い戦おう。下から来た場合は、城門の前に流れる川の手前に落とし穴を仕掛けると有効だ。どちらの戦略を取るにしても、軍師がいないと辛いので、最初から軍師を出陣させよう。

第37国・柴桑



隣接都市	26,27,29,36
防御度	B

二重になった城壁をうまく使おう

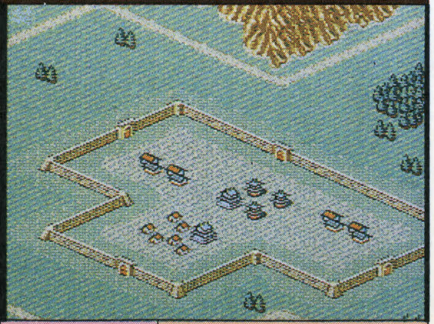
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	孫権
シナリオ4	孫権
シナリオ5	孫権
シナリオ6	孫権

★攻め方・守り方のポイント

最初に自軍を配置する場所から、敵の大守のいるところまでかなりの距離があるので、ここを攻めるときは騎馬隊がメインの部隊編成で攻撃しよう。その点さえ気をつければ、それほど攻めにくい都市ではない。

守りのときは、一番外側の城壁に弩、強弩部隊を配置して、城門を開けようとしている敵を、間接攻撃するといいだろう。弩、強弩部隊がいない場合は、一番奥の城壁内に全軍を配置して篭城戦だ。ただし、兵糧がない場合は、その戦略は取れないので注意しよう。

第38国・漢中



隣接都市	13,25,39,40
防御度	D

四方に城門があるので攻めやすい

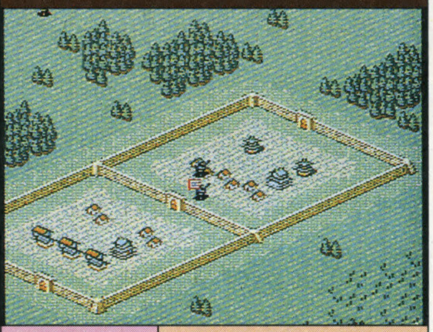
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	張魯
シナリオ3	張魯
シナリオ4	張魯
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

城壁の四方に城門があるので、部隊数が多ければ、そのうちのふたつから同時に攻めこむようにしよう。敵の戦力を分散できるし、うまくいけば敵の大守を挟み討ちできるぞ。

守りのときは、主力部隊を都市の外に配置して、都市の中と外から敵の大将を挟み討ちしよう。このとき軍師がいれば、火計を使って敵を混乱させられるぞ。もし、戦場に出せるような軍師がいなければ、知力の高い武将でも大丈夫だ。

第39国・下弁



隣接都市	13,15,38,40
防御度	A

都市がふたつに分割されているぞ

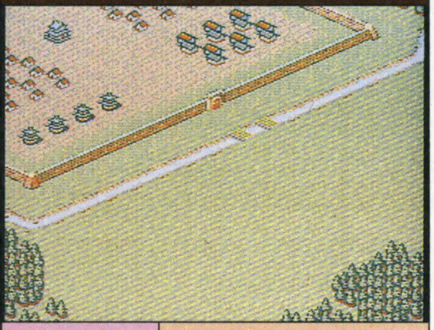
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	—
シナリオ4	—
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

都市がふたつに分かれているので、せっかく都市に突入しても、もう片方の都市に逃げられる可能性がある。それを防ぐためにも、ここを攻めるときは、ふたつの城門を同時に攻撃するようにしよう。

守りのときは、逆にそれを利用して、敵が攻めてきた城門とは逆の都市に逃げこもう。こちらの兵糧が敵よりも多い場合は、この戦略で敵の兵糧切れを誘うとよい。それができない場合は、1部隊ほど都市の外に待機させ、敵の大将を挟み討ちにしてしまおう。

第40国・梓潼



隣接都市	38,39,41
防御度	D

都市までの距離がかなり長い

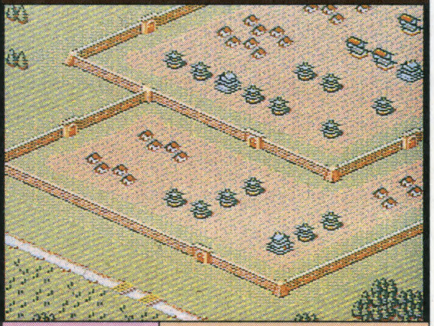
統治君主	
シナリオ1	劉焉
シナリオ2	劉璋
シナリオ3	劉璋
シナリオ4	劉璋
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

最初に自軍を配置する場所から、城門までの距離が長いので、この都市に攻め込むときは騎馬隊をメインとした部隊編制にしよう。それと、川と城門の間に落とし穴がある可能性が高いので、橋を渡るときは十分に気をつけよう。

守備側のときは、軍師を最初から出陣させておき、橋と城門の間に落とし穴を掘っておくと、敵がはまる可能性が大だ。あとは、城壁内に弩、強弩部隊を配置して、近づく敵を間接攻撃しよう。

第41国・成都



隣接都市	40,43,44,45
防御度	A

機動力を生かして戦おう

統治君主	
シナリオ1	劉焉
シナリオ2	劉璋
シナリオ3	劉璋
シナリオ4	劉璋
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

部隊をふたつに分け、ひとつは画面右上の城門を攻撃させる。もうひとつは、橋のすぐ近くの城門を攻撃させ、外側の城壁内に侵入しよう。そして、敵本隊がいる都市の内部に、2カ所から同時に攻め込むようにすればパーフェクトだ。

守りのときは、橋近くの城壁内に弩、強弩部隊を配置して、近づく敵を間接攻撃。そして、敵が城門を開けそうになったら、急いで奥の城壁内に戻り、その城壁の内側から、また同じように弓で間接攻撃をしよう。

第42国・永安



隣接都市	25,27,28,43
防御度	B

篭城戦にはもってこいの都市だ

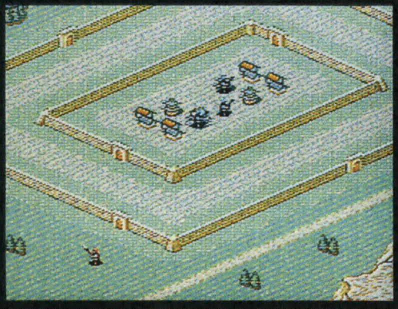
統治君主	
シナリオ1	—
シナリオ2	—
シナリオ3	劉璋
シナリオ4	劉璋
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

城壁が分割されているので、ふたつの城門から攻めこみたいところ。でも、反対側の城門までかなりの距離があるので、その戦略は取れない。ここは正攻法で、自軍に一番近い城門から、一気に都市内部に攻めこむようにするのがいいだろう。

守る場合は、ふたつに分かれた都市を利用して逃げ回りながら戦おう。もし、兵糧が敵よりも多い場合は、篭城戦に持ちこむのもいいかもしれない。とにかく、敵の兵力を少しずつ奪いながら戦うようにしよう。

第43国・江州



隣接都市	41,42
防御度	B

二重の城壁が戦いのポイントだ

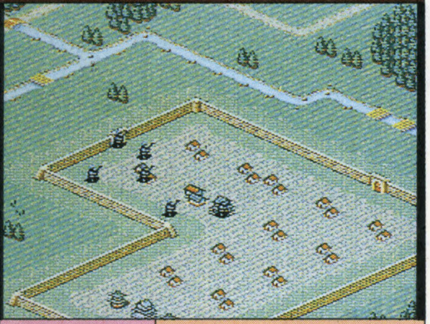
統治君主	
シナリオ1	劉焉
シナリオ2	劉璋
シナリオ3	劉璋
シナリオ4	劉璋
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

二重になった城壁は、攻撃する際に障害になりそうな気がするけど、この都市の場合はそれほど邪魔にならないのだ。部隊数を多くして攻めこみ、内側の城壁内にいる大守を取り囲むように戦えば楽勝だろう。

この都市での有効な守り方は、まず最初に敵に一番近い城門の内側に、弩、強弩部隊を配置する。敵が近づいたら間接攻撃をして、城門を開けそうになったら急いで退却。そして、一番内側の城壁内に逃げこみ、また同じように弩、強弩部隊で攻撃するのだ。

第44国・建寧



隣接都市	41,45
防御度	D

敵大守までの距離がかなりある！

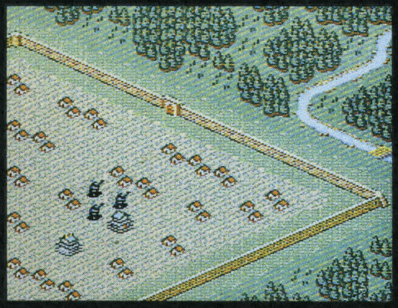
統治君主	
シナリオ1	―
シナリオ2	劉璋
シナリオ3	劉璋
シナリオ4	―
シナリオ5	劉備
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

部隊をふたつに分け、機動力のある部隊を遊撃部隊として、自軍から一番遠い城門を攻めさせよう。主力部隊は自軍を配置した場所に近いほうを攻撃させ、ほぼ同時に都市の内部に入るようにすると、敵の大守を攻撃しやすいぞ。

守るときは、敵が攻撃している城門の内側に全兵力を終結させ、敵部隊が入ってきたら1部隊ずつ攻撃するといいだろう。敵の部隊数が少ないときは、この戦術で十分に対抗できるぞ。

第45国・雲南



隣接都市	41,44
防御度	D

伏兵の計略を有効に使って戦おう

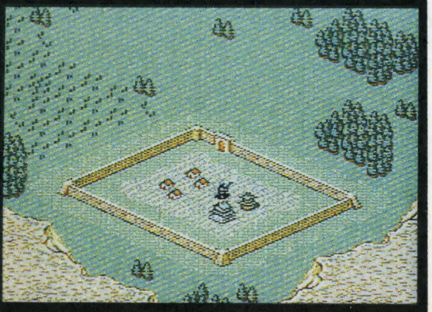
統治君主	
シナリオ1	―
シナリオ2	―
シナリオ3	―
シナリオ4	劉璋
シナリオ5	孟獲
シナリオ6	劉禅

★攻め方・守り方のポイント

最初に自軍を配置した場所から、敵の大守がいる都市まで、距離があるうえに森になっているので、城門を開けるまでにやたらと時間がかかってしまう。こういった状況を避けるには、機動力のある騎馬隊で攻めこむのがいいだろう。

守備側にたったときは、城門前にある森を利用して、伏兵、火計といった計略を使って戦おう。軍師がいれば、橋の近くに落とし穴を掘るのも、なかなか有効な戦術だ。かなり高い確率で落とし穴にはまるだろう。

第46国・南海



隣接都市	30,31
防御度	E

都市の外が戦いのメインとなる

統治君主	
シナリオ1	―
シナリオ2	―
シナリオ3	―
シナリオ4	―
シナリオ5	―
シナリオ6	―

★攻め方・守り方のポイント

城門までの距離が結構ある。しかし、城門はひとつしかないし都市自体も小さいので、大軍で攻めこめばなんてことのない都市だ。弩、強弩部隊をメインに攻め込めば、間接攻撃で敵大守を狙い射ちできるので、無傷で攻め落とすことも可能だ。

守るときは、都市の内部での戦いはできるだけ避け、都市の外で戦うようにしよう。軍師がいれば、火計や伏兵を使い、敵兵力をじわじわ奪うような戦い方をすること。知力の高い武将でもいいぞ。

三国時代の戦術の移り変り

約100年にも及ぶ三國時代は、そのまま戦乱の時代でもあった。度重なる戦争に民衆は疲弊していったが、それとは逆に武将や戦略家たちは己の才を生かそうと、ますます意気盛んとなった時代だ。

そうした長く終わりの見えない戦乱の時代だったからこそ、戦争に関する文化の発達は目覚ましいものがあった。武器にしても、戦略、戦術にしてもそうだ。三國時代の当初と終焉間際では、まったく違った戦術、戦略といったものが登場した。

ゲーム中に登場する、弩、強弩といった武器にしたってそうだ。これらは三國時代の前から登場した武器だが、その使い方、性能といったものは、三國時代の間にかなり変化していったのも事実だ。その変り方は、信長の時代の鉄砲の使い方にも似て、三國時代の間に様々な使い方をされてきたのだ。

これらの事実をみても解るように、わずか100年の間に戦術は大きく変わっていった。これは悪い例えに聞こえてしまうが、よいか悪いかを別として、三國時代は後世の人間に、数々の戦術・戦略を残していった時代ともいえるのだ。



↑海戦においての火計は、非常に有効だ。船に直接火をつけることになるので、消火するまで兵士数が減り続けてしまうのだ。



↑弩、強弩があれば、間接攻撃ができるので部隊数が多ければ多いほど、自分の損害は少なく相手にダメージを与えることができるぞ。

兵法家はとても貴重な存在だった

春秋時代から兵法家というのは重宝されていた。たぶん、孫子という兵法家の名前くらいは聞いたことがあると思うが、孫子を代表とする兵法家が残した名戦術は、多くの武将に影響している。そのため、多くの君主が優れた兵法家を、登用しようとしていたし、また、多くの武将が、若い頃に名の聞こえた兵法家の元で、兵法の勉強をしている。公孫瓚が若き頃、盧植という名兵法家のもとで勉強をして、劉備と師兄弟だということは良く知られた話だ。

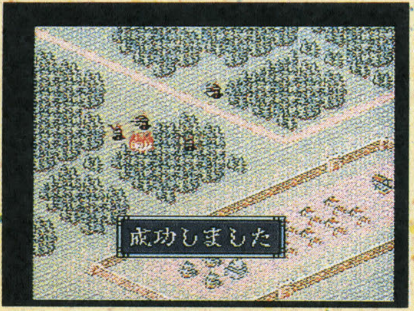


↑曹操自身も優れた兵法家だ。孫子の兵法書を自分でまとめあげ、「魏武註孫子」という兵法書を編纂している。

当時の戦術をゲームでも生かそう！

三國時代に登場した数々の戦術は、そのままゲームに生かすことのできるものがいくつもある。ここではそれらの中から、弩・強弩、戦時中の計略に関しての戦術を紹介しよう。

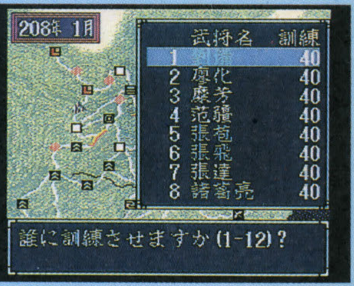
どれもみな、覚えておくと実戦に役に立つものばかりなので、しっかり読んでゲームに役立ててくれると嬉しいぞ。別にこれといった難しい条件は必要ないので、ここを読みさえすれば誰にでもできる戦術だ。これさえマスターすれば、戦争がグーンと楽になるから、興味のある人はぜひ試してみよう。



↑戦場では常に計略を使用して、戦いを少しでも有利にするのが、名君主の力量だ。そのためにも軍師は必ず戦争に連れていこう。

弩、強弩　弩を生かすも殺すも訓練次第

弩とは洋弓に似た機械仕掛けの弓のこと。一般の弓に比べて張力が強く、射程が長いというのが最大の特徴なのだ。使い方としては、低い姿勢で射撃できるということと、矢をセットした状態で長時間待機できるという利点を生かし、待ち伏せをして密集した敵に一斉射撃をするという攻撃法が取られたようだ。三國志に登場する弩とは、手で弦を装着できるもの、強弩とは脚力の助けを必要としたものとして区別されている。



↑弩、強弩は訓練弩が低いと、話にならないほど攻撃力が低いのだ。戦場に出すなら訓練を十分にしてからにしろ。

計略　火計、伏兵も立派な戦術だ

三國時代は多くの兵法家が排出したため、数々の戦術が登場した。しかし、戦争時に使われたもっともポピュラーな戦術は、なんといっても伏兵と火計だ。ただし、火計に関しては、誰でも成功するというものではなく、知力の高さと風向きで成功率が違ってくるのだ。伏兵も実行できるのは、歩兵、弩、強弩の3部隊だけで、しかも、草地、森、低山といった地形でしかできないので注意しよう。



↑計略は武将の知力に、成功率が大きく関わってくる。軍師レベルの武将じゃないと成功しにくいのが欠点だ。

ゲームを有利に進めるためのテクニックがギッシリ!!

戦略&戦術集

SLGの基本はなんといっても戦略&戦術だ。ここではそういったゲームを有利に展開するためのテクニックを紹介しているぞ。ゲームをより有利に進めたい人は、ぜひともゲームの参考にしよう。



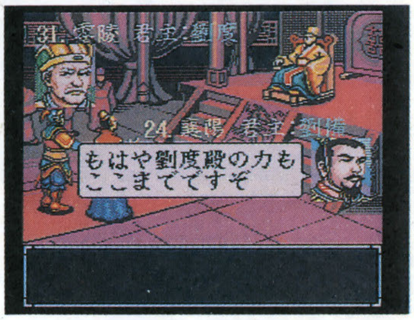
↑外交手腕を発揮して、国力を高められるのが、名君主の最低条件だ。まずは人材起用を勉強してから外交手腕を磨け。

戦略を持ってゲームを進めよう

三國志のゲームの流れは、単純説明すると、1．国力を蓄え軍備を整える。2．他国に戦争を仕掛け、領土を拡大する。以上のふたつを、繰り返し実行していくのだ。しかし、ただ単純に軍備を増強して戦争していれば、中原の覇者になれるのかというとそうでもない。

ある程度しっかりした目標をもち、それがうまくいくように戦略を立てなければ、いつまで経ってもエンディングは見れない。SLGはエンディングを見ることだけが目的じゃないけど、自分が一番になるのは気持ちがいいというものだ。

戦争に勝つのも確かに重要だが、内政面での戦略はもっと大事。そこでしっかりと目標を立てておかないと、まぐれで戦争に勝っても、そのあとの戦後処理が大変だぞ。ここではそういった、上手な内政面のテクニックを紹介しているので、ぜひともゲームの参考にして欲しい。



↑戦争をして領土を広げるだけが能じゃない。戦わずして勝つという戦略も見につけろ。

まずは人材を使いこなすところから始めろ

武　官

主に軍事面を担当する武官は、武力は高いが、知力、政治力の低いものがほとんどだ。だから内政面ではまったくといっていいほど役に立たない。まあ、たまに将軍にも軍師にもできるような優れた武官が登場するけど、そんなことは滅多にないのであまり期待しないように。

とにかく、将軍クラスになる能力のある武官は、早い段階で将軍に昇格させてあげよう。それ以外の武力も政治力、知力も低い武官は、密偵として使用するといいだろう。

武官に密偵が務まるのかと疑問に思う人もいるだろうが、6か月という期間をフルに従事させれば、能力の低い武官だって十分に役に立つ。それ以外の使い方としては、訓練をしている暇のない武将の兵士を預け、その武将の代りに訓練や戦争準備のコマンドを実行してあげよう。



↑こういった非凡な武官は、ハッキリいっていてもいなくてもどうでもいい。どうせなら飼い殺しにして、密偵専用に使ってやろう。

文　官

文官は戦争に出ることはできないが、内政面のコマンドをメインに実行する。いわば内政に関しての戦略の花形なのだ。文官の数が足りないと、土地開発、治水、商業開発といった、国力を上げるための数々のコマンドが実行できないのだ。

だから、文官の数が多いか少ないかで、ゲームの流れが大きく変ってしまうぞ。優秀な文官がいる国は、それだけ早く国力を上げることができるのだから、武官なんかよりも重要な役職なのだ。

ただし、ゲーム序盤は文官の数が圧倒的に少ないはずだ。そういうときは、武官の中から、政治力が50以上の数値をもつ武将を見つけ出し、文官に任命しよう。能力の低い文官でも、まったくいないよりはまし。数が多ければ、ゲーム序盤の展開が驚くほど楽になるぞ。

とにかく、文官の数が勝負を左右するといっても過言ではないので、文官はなるべく多くつくっておこう。



↑文官の働きは、何も開発関係のコマンドだけじゃない。外交の使者としても、その実力をおおいに発揮してくれるだろう。

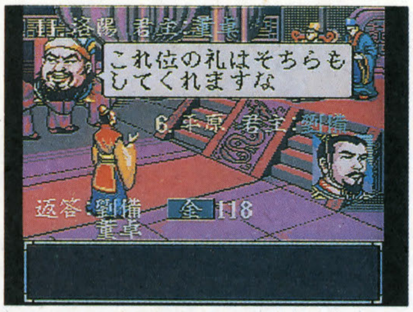
同盟を使ってゲームを有利にしろ!

1 同盟をスムーズに結ぶ方法はこれだ!

同盟をうまく利用すると、ゲームは何十倍も楽になるぞ。信じられないかも知れないが、これは紛れもない事実だ。

金、米、兵士、武器の援助。共同作戦、隣接国との緊張緩和。こういったゲームが有利になるような恩恵が、同盟を結ぶことによって得られるのだ。これだけでも、同盟国をもつ有り難みが解るというものだろう。

しかも、同盟を結ぶのは、意外なほど簡単なのだ。ゲームスタート直後なら、敵対心が低いので、どんな君主でもほぼ確実に同盟を結ぶことができるぞ。また、ゲームがかなり進んでいても、相手の条件をできるだけ呑んであげれば、敵対心が大きくても同盟を結んでくれるだろう。ただし、そのあと敵対心を下げないと、すぐに同盟破棄されるので注意しよう。



↑ゲームスタート直後なら、この程度でも同盟に乗ってくれる。しかし、ゲームが進んできたら、米1万くらいは必要だぞ。



↑たとえ軍師が引止めたって、外交交渉が成功する場合があるので、同盟のときだけは軍師の助言を無視したほうがいいだろう。

おススメ同盟国

第11国 董卓

シナリオ1のゲームスタート時に最大の勢力をもっている。同盟を結んでおくとあとあと展開が有利になるので、できるだけ早い段階で同盟を結ぶようにしよう。

第22国 袁術

董卓と戦うときに、同盟にしておくと頼りになる国。物資援助にも気軽に応じてくれる、わりと気前のいい奴だ。物資援助が目当てなら、ゲームスタート直後に同盟を結べ。

第5国 袁紹

董卓が同盟を破棄してきたときの保健として同盟を結ぼう。兵力が多いので、共同作戦の際にとても頼りになる国だ。ただし、物資援助の方は期待しない方がいいだろう。

第29国 孫堅

ゲーム中盤以降で、袁術軍と戦争をするときに、同盟を結んでおくと頼りになる。しかし、国力が低いので、物資の援助は望めないだろう。

2 同盟国をフルに利用しよう

同盟国から受ける恩恵は、できるだけ多くもらいたいもの。せっかく結んだ同盟なんだから、フルに利用しなくてはもったいないぞ。せこいといわれようが、ことあるごとに援助を受けるよう。

そこで、同盟成立後、毎ターンごとに援助の申入れをするのだ。そう毎回、援助をしてくれるとは限らないが、成功したらしたでラッキーなのだから、ダメもとで援助を申込むのだ。

それと、忘れちゃならないのが、共同作戦だ。自分が領土を広げたいときはもちろん、他国から戦争を仕掛けられたときも、遠慮しないで援軍を頼むのだ。

援軍に来てくれる兵力は、フタを開けるまで判らないが、援軍が来ると来ないのとでは、戦況が大きく変わってくる。それにせっかくの同盟国なんだから、それくらい利用しなきゃ、何だか損をしたような気がしてしまうね。



↑いきなり馬鹿げた条件を提示しても相手にされない。まずは、そこそこの条件を提示して、そこから1ランク条件を下げるのだ。

●援助を受けて国力を蓄える

国力の高い国と同盟を結んだときの最大の魅力は、金、米、兵士、武器といった、豊富な物資援助だ。しかし、いつでも援助が受けられると思ったら大間違い。物事にはタイミングというものがあり、相手がスッカラカンのときに援助を申込んでも、ない袖は振れない。相手が豊かなときに援助を申込んでこそ、おこぼれに預れるというものだ。金なら、税収のあった1月から2月にかけてが旬だし、米なら秋の収穫時期にあたる7月から9月にかけてが旬だ。そういった旬を無視して援助を申込んでも、あまり良い結果は得られない。



→金を援助してもらうなら、ダメもとで2000くらいの額を提示してみるといいぞ。

●同盟国に協力してもらい領土を広げる

同盟国に期待できるのは、何も物資援助だけじゃない。軍事援助や共同作戦など、軍事に関しても協力が受けられるのだ。こういった軍事援助を利用しない手はない。自分が領土を広げたくなったら、まずは同盟国に打診して、援助が受けられるかどうかを確認しよう。同盟国が共同作戦に乗ってくれるなら、3か月以内に共同作戦の目標となっている国へ戦争を仕掛けよう。同盟国が共同作戦をオーケーした場合は、ほぼ確実に、将軍を出してくれるだろう。ただし、どの程度の兵力なのかは決まっていないので、あまり期待しない方がいいぞ。



→共同作戦を行うときの同盟国と外交交渉は、兵糧を条件として提示しよう。

3 敵対心を操り強力的な同盟国にする

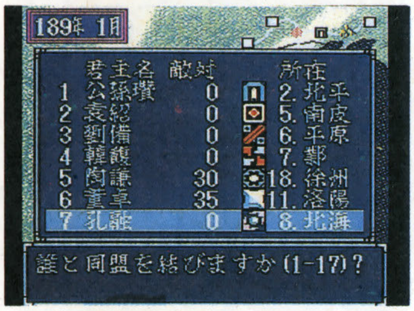
ご存知の通り、敵対心が高くなると、同盟を結んでいた君主の態度は冷たくなり、そのうち同盟を破棄してくる。同盟を破棄してくるだけならまだいいが、同盟破棄イコール戦争なので、しばらくすると戦争を仕掛けてくるからやっかいだ。

しかし、相手の敵対心を自由に操ることができれば、そういった心配がいらなくなるので気が楽だ。そんなことが可能なのかと思う人もいるだろうが、実は可能なのだ。

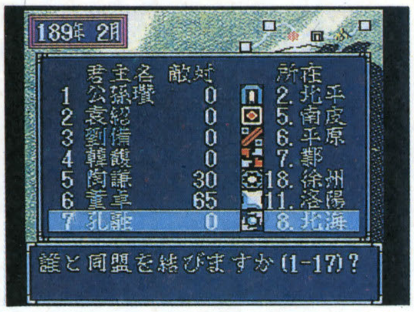
方法はいたって簡単。同盟国の敵対心が上昇してきたら、その国に対して物資援助を受けるだけでいいのだ。敵対心の上がっている国に対して、物資援助を申込むなんて、常識からすると無謀な話。でも、最低限の条件を提示すると、なんと、その無謀な話が通用してしまうのだ。

したがって、敵対心がいくら上昇しても、その度に最低限の物資援助を申込めばよい。物資援助が成立すると、敵対心は少しずつだが下がっていくのだ。この方法を使うと、うまくいけば永久同盟国というのも可能になる。これで、1度、同盟を結んでしまえば、同盟破棄の恐怖に脅えることもなくなるだろう。

●敵対心は60以上になったら危険信号

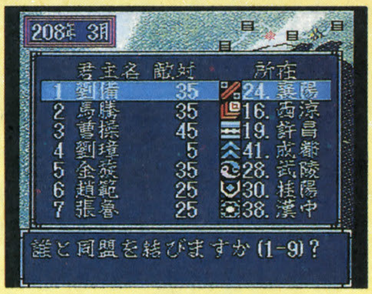


↑敵対心が40くらいなら、まだまだ安心。しかし、60以上になったらそろそろやばいぞ。

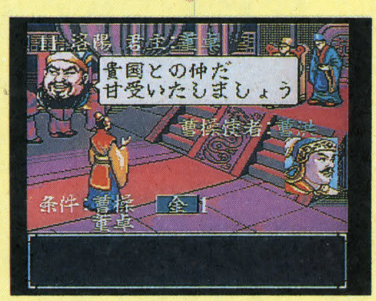


↑敵対心が60以上になったまま、2～3ヵ月放っておくと同盟が破棄されるのだ。

敵対心を下げるには？



↑毎ターン、同盟国の敵対心をチェックして、数値が上昇してきたら、急いで援助を申込もう。同盟破棄されてからでは手遅れなので、そのターンに速攻で行動を移し、同盟国に使者を送ろう。



↑援助の条件は、金か米を1ずつにする。この程度の援助を断る君主はまずいない。無条件で援助してくれるだろう。交渉が成立すると、そのあと敵対心が20前後も下がるので、すぐに元にもどせるぞ。

4 配下武将の忠誠心を下げずに同盟破棄

自国の軍備が整ってきて、いざ戦争がしたいと思っても、同盟を結んでいる国とは戦争ができない。かといって、敵対心の低い国に対して同盟破棄を行うと、武将の忠誠心が下がってしまう。そういった同盟破棄はしたいし、かといって、配下武将の忠誠心は下げたくないし、といった悩みをもっている人は、敵の方から同盟を破棄してくるように仕向けるのが、一番手っ取り早い方法だろう。

やり方はいたって簡単で、同盟国の敵対心を操り、どんどん上昇させればいいのだ。ポイントは、相手が怒るようなことを何度もしつこくやるということだ。うまくいけば、相手の方から同盟を破棄してくるだろうし、それが無理だとしても、こちらから同盟破棄しても、配下の忠誠心が下がらないところまで敵対心が上昇するぞ。

これさえ知っていれば、自由自在に同盟破棄ができるぞ。あとのことは何も心配ぜずに、周りの国とガンガン同盟を結ぼう。ゲーム序盤に多くの国と同盟を結べば、展開がすごく楽になるのだ。

何も考えずに破棄すると泣きを見るぞ!!

上にも書いてあるが、敵対心の低い同盟国の同盟を破棄すると、自分の配下武将の忠誠心が思いっきり下がってしまうのだ。つまり、同盟破棄する国の敵対心の数値が関係していて、敵対心が40以下のときに同盟破棄を行うと、配下の忠誠心が下がってしまうというわけだ。だから、自分から同盟破棄をする場合は、敵対心が40以上になったのを確認してからにしよう。



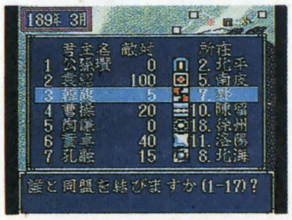
↑配下武将の忠誠心が下がると、元の状態にもどすのがすごく大変なのだ。

1 まずは降伏勧告



←同盟を破棄したい国に対して降伏勧告だ。1回の降伏勧告で敵対心が20前後上がるぞ。

2 相手が破棄してくる



←敵対心を100以上に上昇させると、放っておいても敵から同盟を破棄してくるぞ。

3 こちらからでも平気



←敵対心が40以上なら、配下の忠誠心を下げずに、自分から同盟破棄ができるのだ。

計略を多用して展開を有利にする

1 すべての計略の基本となる偽書の計

いわゆるベーシックな計略。あらゆる計略の中で一番多用すると思われる。他国の配下武将の忠誠心を下げるので、武将登用や、作敵の計などをするとき、合わせ技で使用すると、非常に有効な計略だ。



➡偽書をもたせる使者は、できるだけ知力の数値が高い武将にすること。

正式名称は「偽書疑心の計」。他国の武将に偽りの手紙を送り、疑心暗鬼にさせ君主との仲を裂くようにする計略だ。成功すると、対象となっている武将の忠誠心が下がり、他国の登用に応じやすくなったり、作敵の計にかかりやすくなるぞ。

成功するかどうかのポイントは、仕掛ける側の軍師と使者の知力。そして、相手側の軍師の知力にかかっている。つまり、軍師のいない国の武将には、わりとかかりやすい計略だ。ただし、初めから忠誠心の高い武将には効きにくい。とはいっても、絶対にかからないというわけではないので、試してみる価値はある。

●セーブ&ロードを利用しろ

計略を実行しても、確実に成功するという保証はどこにもない。かえって失敗することのほうが多いと思ってもいいだろう。そこで、計略を実行するときは、1度セーブしておくことをおススメする。

データがセーブしてあれば、もし計略が失敗しても、ロードを実行してやり直しが効く。しかも、セーブ、ロードを利用すれば、かなりの確率で計略を成功させることができるのだ。

計略がなかなか成功しなくてイライラしている人は、ぜひともセーブ&ロードのテクニックを使ってみよう。今までの苦労が嘘みたいに計略が成功するぞ。

2 埋伏の計で戦争を有利にできるぞ

正式名称は「埋伏の毒」。自国の武将を他国に在野武将として送り込む計略だ。その国で武将登用されると、武官の場合は戦争時に100パーセント寝返らせることができるのだ。文官も送りこむことができ、文官が登用されると2か月に1度、



➡文官を使うと、こういった敵国の詳しい情報が、労せず入ってくるのだ。

その国の詳しいデータを報告してくる。へたな密偵なんかよりも頼りになるぞ。

ただし、埋伏の計で他国に送り込めるのは、忠誠心が100の武将だけだ。それ以外の武将は送り込むことができないので、注意しよう。それと、送り込んだ国で武将に登用されると、戦争時に「説得」で寝返らせるか、自分の判断で戻ってくるまで、撤収させることができない。

自分の国で大事な役職についている武将には、この計略を命令しない方がいいだろう。いざというときに人材難になり、自分で自分の首を締めることになるぞ。

●二次効果も期待できる

埋伏の計を実行すると、たまにその武将がフラリと帰ってくる。しかも、兵士をごっそり引き連れている場合もあるのだ。これもひとつの成功例だろう。

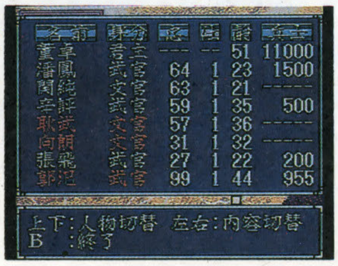


⬆兵士を連れて戻ってくる武将もいるので、なかなかおいしい計略といえるぞ。

3 作敵の計で敵武将を寝返らせよう

正式名称は「敵中作敵」。敵国の武将に内通して、戦争中寝返らせるための計略。成功すると、対象になった武将の忠誠心が下がり、戦争中の「説得」に応じて確実に寝返ってくれるのだ。

成功率は、こちらの使者の魅力と軍師の知力。そして、相手武将の忠誠心と性



➡敵国の武将一覧で、忠誠度の低い武将を探し、その武将に計略を仕掛けよう。

格に左右される。だから、忠誠心の高い関羽や周瑜といった武将には、なかなか成功しにくい計略なので注意しよう。仕掛けるときは、相手のデータを良く見て、できるだけ忠誠心の低い武将を探し出すのが成功のポイントだ。

それともうひとつ注意しなければならないのが、作敵の計の対象になった武将の兵士数だ。兵士数の低い武将を寝返らせても、戦争のときに出陣しないこともあるし、もし出陣したとしても寝返らせた瞬間に、敵に捕まってしまうので意味がない。できるだけ兵士数の多い武将を計略にかけよう。

●計略成功はすべて軍師次第

計略、外交交渉を実行するときに、注意しなきゃいけないのが軍師の助言だ。その軍師の能力が高ければ高いほど、助言の内容は的中する。だから、何かコマンドを実行使用としているとき、軍師が「失敗するでしょう」と助言をした場合は、そのコマンドを実行するのを止めよう。

そして、軍師がオーケーを出すまで、そのコマンドをキャンセルし続けるのだ。選んではキャンセルといったことを続けていると、10回に何回かはオーケーが出るはず。そういうときだけコマンドを実行するようにしてると、計略の成功率がグーンとアップするのだ。嘘だと思っている人は、さっそく試してみよう。

覚えて得するその他の戦略

臨時徴収を行って軍資金を増やそう

臨時徴収は、軍師から制止されるし、民忠誠度がガクッと落ちるので、びびってしまいなかなか実行できないコマンドだ。でも、実行したからといって、君主のデータが変わるわけじゃないし、民忠誠度が下がったたままになるわけでもないので、それほど怖がることはない。むしろ、ゲーム序盤の軍資金が乏しいときには、非常に有り難いコマンドなのだ。

金と米が、ゲームの序盤では信じられないくらい入ってくるので、遠慮しないでガンガン実行しよう。民忠誠度が下がってしまっても、施しをすればまた上がるので、それほど心配することはない。ただし、下がったまま放っておくと、、民が住民反乱を起こすので、下がった分だけ施しをするのを忘れないようにしよう。

施しのポイントとしては、魅力の高い武将に連続して実行させることだ。目安としては、魅力の数値が70以上ある武将がベスト。そういった武将が３人ほどいれば、３人が施しをしたとして、だいたい２ターンもあれば十分。民忠誠度が、あっという間に100になるだろう。

臨時徴収を実行するのは年に１回ぐらいのペースでも大丈夫。時期はだいたい３月から４月ごろがいいだろう。１月だと税収で金を収めたばかりだし、かといって夏ごろに実行すると、秋の米の収穫に影響が出てくるからだ。

以上の点にさえ気をつけて実行すれば、ゲーム展開を楽にするコマンドだ。軍資金に困っている人は、ぜひとも試してみるといいだろう。



↑これくらい魅力の数値の高い武将が揃っていると、１ターンで100に戻すことも可能だ。

忠誠心の低い武将は解雇しよう

戦争などで他国の武将を幕下に加えたとき、一番困ってしまうのが忠誠心の低い武将だ。べつに褒美コマンドを使って忠誠度を上げてもいいのだが、褒美コマンドは君主の行動を制限してしまうし、金をたくさん使っても、あまり変化が見られない。

それでも、能力の高い武将なら忠誠度を上げて起用したいものだが、箸にも棒にもかからない武将は、そんなところで金を使うのももったいない。といって、そのまま放っておくと謀反を起こされるので、傍観しておくこともできない。

そんなわけで、忠誠度の低い武将はさっさと解雇してしまったほうがいいぞ。とはいっても、見捨ててしまうのではなく、別の方法で忠誠度が上がるのを待つのだ。どういった方法かというと、まず、忠誠度の低い武将を解雇する。その武将が自国の元で在野武将になるのをジッと待とう。そして、在野武将として現われた武将をすぐに登用するのだ。

登用したあとその武将の忠誠度を見ると……。アーラ、不思議。忠誠度が解雇したときよりも、大幅にアップしているのだ。というわけで、もし自軍の幕下に、忠誠度が低いけど褒美コマンドを使うまでの武将じゃないというときは、速攻で解雇してしまおう。そのあと、今説明した方法で登用し直すと、忠誠度がアップするので意外と使えるテクニックだ。



↑この程度の能力値で忠誠心が低い武将は、別にいなくても関係ないのだ。

戦わずして属領国をドンドン増やせ

戦わずに他国を手に入れるなど、絶対に不可能な戦略に思えるが、やり方次第では実に簡単なことなのだ。別に難しい駆け引きも、テクニックも必要ない。ただ、降伏勧告をするだけだ。たったそれだけのことだが、成功すれば、これほどおいしい戦略はない。

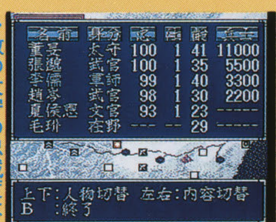
この戦略を成功させるコツとしては、まず弱小国と同盟を結ぶ。そして、物資援助を利用して、金、米、武器、兵士といったものを少しずつ、じわじわと奪っていこう。この戦略により、相手の国力が下がってきたら、今度はうまく同盟破棄にもっていき、戦争を仕掛けて相手をトコトン追い詰めるのだ。

相手がこれ以上逃げられないという状況まで追い込んだら、今度は態度を激変させ、もう一度同盟を結ぶのだ。相手が同盟を受け入れたら、この戦略はもう成功したも同然。そこで降伏勧告のコマンドを実行するのだ。相手はかなりの確率で、プレイヤーの軍門に下るだろう。

一見、非情な作戦に思われるが、三國志の時代には、実際に使われた戦略なのだ。自分の損害を最小限に抑えて領土を拡大させる、とっても効率の良い戦略といえるだろう。自国の国力に自信があるなら、試してみる価値はあるぞ。

武将登用でも他国を手に入れられるぞ

他国の大守を武将登用で幕下に加えることができれば、その武将がいた都市は自然と自分の属領になるのだ。相手が大守だからといって諦めずに、武将登用のコマンドを実行してみよう。偽書の計を併用すると、さらに効果的だぞ。



→敵の大守の忠誠度は高いが、登用することは不可能ではない。諦めずに挑戦しよう。



三国志Ⅲ パーフェクトデータブック

㊣PCエンジン1月号増刊
マルカツ
勝メガドライブ
Vol.3 付録①

■発行人／井川 浩 ■編集人／野村静男 ■編集長／木村 茂 ■発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2－13－3

1993年1月10日発行 第5巻第2号通巻52号 平成元年7月7日第三種郵便物認可